D1600

Digital Recording Studio

Manuel d'utilisation

TouchView
Graphical User Interface

REMS

KORG

Ⓕ ①

CONSIGNES DE SECURITE IMPORTANTES

AVERTISSEMENT — Lors de l'utilisation d'appareils électriques, veillez à respecter les précautions élémentaires suivantes:

1) Lisez toutes les instructions avant d'utiliser l'appareil.
2) N'utilisez pas cet appareil à proximité d'eau — par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'un lavabo, dans une cave humide ou près d'une piscine.
3) Cet appareil ne peut être utilisé qu'avec le support recommandé par son fabricant.
4) Cet appareil, que ce soit seul ou avec un ampli et casque ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores qui peuvent infliger des dommages irréversibles à l'ouïe. N'utilisez jamais longtemps un volume trop élevé. Si vous avez l'impression que votre ouïe est moins bonne ou que vos oreilles tintent, voyez un spécialiste.
5) L'appareil doit être placé de sorte à ce que ses sorties d'aération soient bien dégagées.
6) L'appareil ne peut se trouver près de sources de chaleur telles que radiateurs, convecteurs ou autres appareils producteurs de chaleur.
7) L'appareil doit être branché à une source de courant du type décrit dans les instructions ou indiqué sur l'appareil.
8) Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être débranché de la prise secteur lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.
9) Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne pénètre par les orifices à l'intérieur du boîtier.
10) L'appareil doit être réparé par du personnel qualifié lorsque:
    a) Le cordon d'alimentation ou la prise a été endommagé(e).
    b) Des objets ou du liquide a pénétré dans le boîtier.
    c) L'appareil a été exposé à de la pluie.
    d) L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou n'est pas aussi performant.
    e) L'appareil est tombé ou le boîtier est endommagé.
11) N'essayez pas de résoudre un problème autre que ceux décrits dans la section Dépannage, réservée à l'utilisateur. Les problèmes plus sérieux nécessitent l'intervention d'un service technique qualifié.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN
AVIS: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE-NE PAS OUVRIR.
注意
感電の恐れあり、キャビネットをあけるな
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

Le symbole de l'éclair dans un triangle attire l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une tension "dangereuse" non isolée dans le boîtier de l'appareil qui risque de provoquer une électrocution.

Le point d'exclamation dans un triangle attire l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une importante littérature concernant le fonctionnement et l'entretien (les réparations) de l'appareil dans les manuels fournis.

INSTRUCTIONS DE MISE A LA MASSE

Cet appareil doit être mis à la masse (terre). En cas de mauvais fonctionnement ou de panne, cette mise à la masse offre une voie de moindre résistance pour le courant électrique et réduit ainsi le risque d'électrocution. Cet appareil est doté d'un cordon comportant un fil et une broche de terre. La broche doit être branchée à une prise adéquate, reliée à la terre selon les prescriptions et normes locales.

DANGER – Une mise à la terre inadéquate voire inexistante risque de provoquer une électrocution. Renseignez-vous auprès d'un électricien ou d'un technicien si vous avez le moindre doute à ce sujet. Ne modifiez pas la fiche fournie avec l'appareil. Si elle n'entre pas dans la prise secteur, faites changer la prise par un électricien qualifié.

Marque CE pour les normes européennes harmonisées

La marque CE qui se trouve sur nos appareils faisant appel à des prises secteur jusqu'au 31 décembre 1996 signifie que ces appareils répondent à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive CE (93/68/EEC).
La marque CE apposée après le 1 janvier 1997 signifie que ces appareils répondent à la directive EMC (89/336/EEC), à la directive CE (93/68/EEC) et à la directive sur les basses tensions (73/23/EEC).
La marque CE qui se trouve sur nos appareils faisant appel à des piles signifie que ces appareils répondent à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive CE (93/68/EEC).

Manipulation du disque dur interne

Ne soumettez jamais cet appareil à des chocs physiques. Veillez tout particulièrement à ne jamais déplacer l'appareil ni le soumettre à des chocs lorsqu'il est sous tension. Non seulement cela pourrait entraîner la perte partielle ou totale des données contenues sur le disque, mais cela pourrait aussi endommager le disque dur ou les composants internes.

Si vous avez rangé l'instrument dans un endroit froid et que vous le transportez ensuite dans un endroit plus chaud, de la condensation risque de se former sur le disque dur. Dans ces conditions, l'utilisation de l'instrument pourrait entraîner un mauvais fonctionnement. Veuillez donc attendre quelques heures avant d'utiliser l'instrument.

Ne mettez jamais inutilement l'appareil sous tension/hors tension de manière répétée. Vous risqueriez d'endommager non seulement le D1600, mais aussi les dispositifs SCSI connectés.

Dès que vous le mettez sous tension, l'instrument accède au disque dur.

Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand le témoin d'accès au disque dur est allumé ou clignote. Cela pourrait causer la perte partielle ou totale des données sur le disque, voire entraîner un endommagement du disque dur.

Si le disque dur est endommagé suite à une utilisation incorrecte, à une défaillance d'alimentation ou à une coupure accidentelle d'alimentation, le remplacement du disque pourrait être à la charge de l'utilisateur, cela même si l'instrument est toujours couvert par la garantie.

Précautions pour le transport du D1600

Si vous devez transporter le D1600, veillez à l'emballer dans sa boîte d'origine et à utiliser les matériaux de protection fournis.

Si vous avez installé un disque dur IDE interne (comme le HDD-20G, par exemple) ou un graveur CD-R/RW interne (CDRW-2, etc.), vous devez le démonter du D1600 et le remettre dans son emballage d'origine. Veillez à ne jamais soumettre les appareils à des chocs physiques ni à des vibrations durant le transport.

Si vous transportez le D1600 sans retirer le disque dur et/ou le graveur CD-R/RW interne, cela pourrait entraîner la perte de données ou un dysfonctionnement du D1600, du disque dur ou du graveur CD-R/RW.

Alimentation fantôme

Afin d'éviter tout risque de dysfonctionnement ou endommagement, veillez à brancher uniquement des câbles de micro et des micros conformes à la norme IEC-268-15A.

A propos du droit d'auteur

Cet appareil a été conçu pour la manipulation de matériel audio dont vous détenez les droits d'auteur ou dont le détenteur de ces droits vous a donné la permission d'utiliser le matériel. Sachez que l'utilisation de matériel audio protégé sans l'autorisation de l'ayant droit constitue une infraction à la législation concernant le droit d'auteur et est dès lors susceptible d'être sanctionnée. En cas de doute, veuillez adresser vos questions à une personne compétente en matière de droit d'auteur.

* L'aspect et les spécifications de ce produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable.

• Les noms de firmes, de produits et de formats, etc. sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Sommaire

Introduction 5

Fonctions du D1600 5
Conventions employées dans ce manuel 7

Présentation des panneaux du D1600 8
Panneau supérieur 8
Panneau avant 11
Panneau arrière 11

Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD.. 13
Objets affichés à l'écran 13
Réglage de contraste de l'écran 14
Opérations élémentaires 14
1. Sélection du mode 14
2. Sélection de la page onglet 14
3. Choix et réglage d'un paramètre 14

Manipulations élémentaires..... 15

Etape 0. Avant de démarrer 15
1. Préparations 15
2. Enregistrer avec le D1600 15

Etape 1. Connexions et mise sous/hors tension 17
1. Connexions 17
2. Mise sous/hors tension 18
Ecouter les morceaux de démonstration 19

Etape 2. Création et sélection de morceaux..... 21
1. Création d'un Song 21
2. Nom du morceau 21
3. Sélection d'un morceau existant 22

Etape 3. Assignation d'entrées audio aux canaux du mélangeur 23
1. Entrées analogiques 23
2. Entrée numérique 25
3. Utiliser la fonction d'accordeur 25

Etape 4. Enregistrement 27
1. Réglage du niveau et enregistrement 27
2. Enregistrement dans une piste virtuelle 27
3. Enregistrement d'une autre piste en écoutant ce qui est déjà enregistré (doublage) 28
4. Punch In/Out – nouvel enregistrement d'un passage spécifique 28
5. Fusion – combinaison de plusieurs pistes dans deux pistes 29
Autres méthodes d'enregistrement 31

Etape 5. Reproduction 33
1. Reproduction 33
2. Reproduction programmée (Program Play) 33
Autres méthodes de reproduction 33

Etape 6. Avancer/reculer et sauvegarde de positions 35
1. Changement d'affichage du compteur 35
2. Avance rapide/rebobiner 35
3. Recherche d'emplacements avec la fonction Scrub 36

Etape 7. Utilisation du mélangeur 37
1. Régler le volume des canaux 37
2. Régler le panoramique (position stéréo) 37
3. Egalisation (réglage du timbre) 37
4. Accouplement de réglages 38
5. Réglages d'écoute 39
6. Réglage de la fonction Solo 39
7. Sauvegarde/chargement d'une scène 40

Etape 8. Utilisation des effets 43
Présentation des effets 43
1. Effets d'insertion 43
2. Effets maîtres 45
3. Effet Final 46
4. Edition des effets 46
Contrôle d'un effet avec un dispositif externe 47
Utilisation d'effets externes 48

Etape 9. Mixage 49
1. Graver un CD audio 49
2. Enregistrement de la bande mère (mixage) 50
3. Utilisation des entrées Sub 50

Etape 10. Edition de pistes 51
1. Fonctions d'édition de piste 51
2. Exemples d'éditions de pistes 52

Etape 11. Edition de morceaux 59
1. Procédure d'édition de morceau 59
2. Exemples d'éditions de morceau 59

Etape 12. Motifs rythmiques/tempo 61
1. Choix et jeu d'un motif rythmique 61
2. Enregistrement avec écoute du motif 61
3. Enregistrement du motif rythmique 61
4. Réglage du tempo 62

Etape 13. Sauvegarde d'un morceau..... 65
1. Copy Song, Copy All Songs 65
2. Archivage/Chargement (Backup/Restore) 65
3. Connexion d'un lecteur externe 67
4. Importer/exporter des fichiers WAVE 68
Compatibilité des lecteurs et des données au sein de la série Digital Recording Studio 70
A propos de la capacité du lecteur/disque dur 71
Remarques sur l'utilisation de lecteurs/disques durs formatés en DOS 72

Etape 14. MIDI 73
1. Branchements MIDI 73
2. Messages MIDI utilisés par le D1600 73
3. Utilisation des fonctions MIDI 73

Référence..... 75

1. COUNTER 75
Counter: affichage de compteur 75

2. SYSTEM..... 75
P1 Control: fonction du commutateur au pied/de la fonction de jeu MIDI 75
P2 MIDI: réglages MIDI 76
P3 Sync: réglages de synchronisation 76
P4 MMC: réglages MMC 77
P5 B–U/Rst: archivage et chargement de données avec un disque amovible 77
P6 DiskUtil: initialisation/formatage/vérification d'un lecteur 80

3. ENREGISTREMENT 81
P1 RecMode: choix du mode d'enregistrement 81
P2 Bounce: réglages pour la fusion 81

4. PISTES..... 81
P1 Vtr1–8: Choix des pistes virtuelles 1~8 81
P2 Vtr9–16: Choix des pistes virtuelles 9~16 82
P3 EditTrk: édition de pistes 82
P4 Import: importer un fichier .WAV 87
P5 Export: exporter sous forme de fichier .WAV 88

5. SONG 89
P1 SelSong: Sélection du morceau 89
P2 EditSong: Edition de morceau 90
P3 PrgPlay: Reproduction programmée de Songs 91
P4 CDR/RW: Graver et reproduire un disque CD-R/RW 91
6. STORE (SAUVEGARDE) 93
7. MARK 93
P1 Mark: Edition de Markers 93
8. SCENE 93
P1 ReadDel: Activation/désactivation du chargement des scènes et édition 94
P2 MixView: Affichage des réglages de panoramique/curseurs 95
9. TEMPO/RHYTHM 95
P1 SetUp: Paramètres de tempo et de fonction Rhythm .. 96
P2 TmpMap: Edition de la carte de tempo 96
P3 TmpTrk: Création d'une piste de tempo 97
10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4 .. 98
11. AUTO PUNCH 99
P1 AtPunch: Réglages pour la correction automatique (Auto Punch) 99
12. LOOP 100
P1 Loop: Reproduction/enregistrement en boucle 100
13. UNDO 100
14. TRIGGER 101
P1 Trigger: Paramètres pour l'enregistrement par déclenchement 101
15. SCRUB 101
16. ENTER 102
17. INPUT 102
P1 Ch1–8: Choix de l'entrée pour les canaux 1~8 102
P2 Ch9–16: Choix de l'entrée pour les canaux 9~16 103
P3 InEq1–4: Réglages d'égalisation des entrées 1~4 103
P4 InEq5–8: Réglages d'égalisation des entrées 5~8 104
P5 Tuner: Tuner 104
18. EQ/PHASE 104
P1 Eq1–4: Réglages d'égalisation des canaux 1~4 du mélangeur 104
P2 Eq5–8: Réglages d'égalisation des canaux 5~8 du mélangeur 105
P3 Eq9–12: Réglages d'égalisation des canaux 9~12 du mélangeur 105
P4 Eq13–16: Réglages d'égalisation des canaux 13~16 du mélangeur 105
P5 Phase: Réglage de phase des canaux du mélangeur . 105
19. INSERT EFFECT 105
P1 InsAss: Choix de l'emplacement/type de l'effet d'insertion 105
P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1 106
P3 InsEff2: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 2 107
P4 InsEff3: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 3 107
P5 InsEff4: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 4 107
P6 Ins5–8: Programmes et paramètres des effets d'insertion 5~8 107
20. MASTER EFFECT/AUX/FINAL EFFECT 107
P1 MstEff1: Programmes et paramètres de l'effet maître 1 108
P2 MstEff2: Programmes et paramètres de l'effet maître 2 108
P3 EffSnd1: Quantité de l'effet maître 1 108
P4 EffSnd2: Quantité de l'effet maître 2 109
P5 AuxSend: Niveau d'envoi à un effet externe 109
P6 FinalEff: Programmes et paramètres de l'effet final .. 109
21. SOLO/MONITOR 109
P1 Solo: Choix des canaux Solo 109
P2 Monitor: Réglages d'écoute 110
22. METER/TRACK VIEW 111
23. TRACK STATUS 111
24. PAN 111
25. CURSEUR (FADER) 112
26. BOUTONS DE TRANSPORT 112

Présentation des paramètres d'effet 113

Effet d'insertion (2in2outx2)/effet maître/effet final 113
Reverb RV1 – RV7
Catégorie: Effets de réverbération (Reverb) 113
1: RV1: Reverb Hall 113
2: RV2: Smooth Hall 113
3: RV3: Reverb Wet Plate 113
4: RV4: Reverb Dry Plate 113
5: RV5: Reverb Room 113
6: RV6: Bright Room 113
7: RV7: Early Reflection 113
Delay DL1 – DL6 Catégorie: Effets de Delay 113
8: DL1: L/C/R Delay 113
9: DL2: St/Cross Delay (Stereo/Cross Delay) 114
10: DL3: St.Multitap Delay (Stereo Multitap Delay) 114
11: DL4: St.Modulation Delay 114
12: DL5: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay) 114
13: DL6: St.Auto Panning Delay 115
Modulation MO1– MO7
Catégorie: Effets de modulation 115
14: MO1: St.Chorus (Stereo Chorus) 115
15: MO2: St.Flanger (Stereo Flanger) 115
16: MO3: St.Phaser (Stereo Phaser) 115
17: MO4: St.Vibrato (Stereo Vibrato) 115
18: MO5: St.Tremolo (Stereo Tremolo) 116
19: MO6: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan) 116
20: MO7: Ensemble 116
Dynamics DY1 – DY7 116
Catégorie: Effets dynamiques 116
21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor) 116
22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter) 116
23: DY3: Multiband Limiter 117
24: DY4: St.Gate (Stereo Gate) 117
25: DY5: St.Exciter/Enhancer 117
26: DY6: St.Decimator (Stereo Decimator) 117
27: DY7: St.Parametric 4band EQ 118
Special Effect SE1 – SE4 Catégorie: Special Effect 118
28: SE1: St. Ring Modulator 118
29: SE2: Doppler 118
30: SE3: St. Analog Record 118
31: SE4: Talking Modulator 118
Effet d'insertion (2in2outx2), effet final 119
Large size LS1 – LS7
Catégorie: Effets à calculs intensifs 119
32: LS1: St.Graphic 7band EQ 119
33: LS2: St.Multiband Limiter 119

34: LS3: Vocoder ... 119
35: LS4: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter) ... 119
36: LS5: Early Reflections L ... 120
37: LS6: Rotary Speaker ... 120
38: LS7: Center Canceller ... 120

Effet d'insertion (1in2outx2) ... 120

GT1~GT6 Catégorie: Multi-effets pour guitare ... 120
39: GT1: Guitar Multi1 ... 120
40: GT2: Guitar Multi2 ... 120
41: GT3: Guitar Multi3 ... 120
42: GT4: Guitar Multi4 ... 120
43: GT5: Guitar Multi5 ... 120
44: GT6: Guitar Multi6 ... 120
AS1~AS3 Catégorie: Simulation d'ampli de guitare ... 120
45: AS1: Amp Simulator1 ... 120
46: AS2: Amp Simulator2 ... 120
47: AS3: Amp Simulator3 ... 120
PA1 Catégorie: Simulation de préampli ... 121
48: PA1: Pre Amp Simulator ... 121
EB1~EB3 Catégorie: Multi-effets pour Basse ... 121
49: EB1: Bass Multi1 ... 121
50: EB2: Bass Multi2 ... 121
51: EB3: Bass Multi3 ... 121
MS1 Catégorie: Simulation de microphone ... 121
52: MS1: Mic Multi ... 121
VO1~VO2 Catégorie: Multi-effets pour le chant ... 121
53: VO1: Vocal Multi1 ... 121
54: VO2: Vocal Multi2 ... 121
Blocs d'effet des multi-algorithmes GT1~VO2 et leurs paramètres ... 121
Dist (distorsion) ... 121
NR (élimination de bruit) ... 121
Comp (compresseur/limiteur) ... 121
P4EQ (égaliseur paramétrique à 4 bandes) ... 121
Exctr (Exciter) ... 121
Wah ... 121
Filter ... 121
AmpSim (simulation d'amplificateur) 122
CabRes (résonance d'enceinte) ... 122
Tone ... 122
Gate ... 122
DeEss (Deesser) ... 122
Cho/Fl (Chorus/Flanger) ... 122
Treml (Tremolo) ... 122
Phaser ... 122
Delay ... 122
S.Dly (Stereo Delay) ... 122
Pitch (Pitch Shifter) ... 122
MicSim (Simulation de microphone) ... 123

Effet d'insertion (1in1outx4) ... 123

55: MM1: P4EQ – Exciter ... 123
56: MM2: P4EQ – Wah ... 123
57: MM3: P4EQ – Cho/Flng ... 123
58: MM4: P4EQ – Phaser ... 123
59: MM5: P4EQ – Mt.Delay ... 123
60: MM6: Comp – Wah ... 123
61: MM7: Comp – AmpSim ... 123
62: MM8: Comp – OD/HiG ... 123
63: MM9: Comp – P4EQ ... 123
64: MM10: Comp – Cho/Flng ... 123
65: MM11: Comp – Phaser ... 123
66: MM12: Comp – Mt.Delay ... 123
67: MM13: Exciter – Comp ... 123
68: MM14: Exciter – Limiter ... 123
69: MM15: Exciter – Cho/Flng ... 124
70: MM16: Exciter – Phaser ... 124
71: MM17: Exciter – Mt.Delay ... 124
72: MM18: Limiter – P4EQ ... 124
73: MM19: Limiter – Cho/Flng ... 124
74: MM20: Limiter – Phaser ... 124
75: MM21: Limiter – Mt.Delay ... 124
76: MM22: OD/HiG – Cho/Flng ... 124
77: MM23: OD/HiG – Phaser ... 124
78: MM24: OD/HiG – Mt.Delay ... 124
79: MM25: OD/HiG – AmpSim ... 124
80: MM26: Wah – AmpSim ... 124
81: MM27: Decimator – AmpSim ... 124
82: MM28: Decimator – Comp ... 124
83: MM29: Cho/Flng – Mt.Delay ... 124
84: MM30: Phaser – Cho/Flng ... 124
85: MM31: AmpSim – Tremolo ... 124
86: MM32: Reverb – Gate ... 124
87: MM33: MicSim – Limiter ... 124
MM1~33: Multi-algorithmes et leurs paramètres ... 124
P4EQ (Egaliseur paramétrique à 4 bandes) ... 124
Excit1 (Exciter1) ... 124
Excit2 (Exciter2) ... 124
Wah (Wah/Auto Wah) ... 124
Comp1 (Compresseur1) ... 124
Comp2 (Compresseur 2) ... 125
Lmtr (Limiter) ... 125
AmpSim (Simulation d'amplificateur) ... 125
MicSim (Simulation de microphone) ... 125
Decima (Decimator) ... 125
ODHiG (Overdrive/ High Gain) ... 125
ChFl1 (Chorus/Flanger) ... 125
ChFl2 (Chorus/Flanger2) ... 125
Phaser ... 125
Trml (Tremolo) ... 125
Mt.Dly (Multitap-Delay) ... 125
Reverb (Mono Reverb) ... 125
Gate ... 125

Effet d'insertion (1in1outx8) ... 126

88: MN1: OverDrive/HighGain ... 126
89: MN2: Compressor2 ... 126
90: MN3: Limiter ... 126
91: MN4: Gate ... 126
92: MN5: Exciter2 ... 126
93: MN6: Parametric 4band EQ ... 126
94: MN7: Amp Simulator ... 126
95: MN8: Multitap Delay ... 126
96: MN9: Chorus/Flanger2 ... 126
97: MN10: Phaser ... 126
98: MN11: Expander 126

Pilotage en temps réel des effets ... 126

Cntrl (Control) ... 126

Appendices ... 127

En cas de problème ... 127

Divers messages ... 132

Information ... 132
Messages d'erreur ... 132

Installer un disque dur ou un graveur CD-R/RW ... 134

1. A propos du disque dur interne ... 134
2. A propos du graveur CD-R/RW interne ... 136
3. Utiliser le graveur CD-R/RW interne ... 138

Mise à jour du système d'exploitation ... 139

Caractéristiques du D1600 ... 140

MIDI implementation chart ... 142

Schéma logique ... 143

Liste des programmes d'effets ... 144

Liste des motifs rythmiques (215 Patterns) ... 146

Morceau de démo ... 147

Index ... 147

Introduction

Bravo et félicitations pour votre achat du Korg **D1600** *Digital Recording Studio*!

Pour assurer une utilisation sans accrocs, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre toutes ses consignes d'utilisation.

Fonctions du D1600

- Le D1600 est un enregistreur numérique à 16 pistes avec traitement entièrement numérique des signaux (traitement interne à **24 bits**, enregistrement et reproduction à **16/24 bits** sans compression, fréquence d'échantillonnage de **44,1 kHz**).
  Qu'il s'agisse de l'enregistrement, du traitement du signal avec les effets ou du mixage (MIX) et Mastering sur CD-R/RW (vous devez pour cela vous équiper d'un graveur CD-R/RW externe), **toutes les opérations se déroulent dans le domaine numérique**.
- Le D1600 propose un enregistreur à **16 pistes**, un mélangeur à **24 canaux et 8 bus** ainsi qu'un processeur d'effets.
  Lorsque vous utilisez le mode d'enregistrement/de reproduction à 16 bits, vous pouvez enregistrer simultanément **8** pistes et reproduire **16** pistes à la fois.
  Lorsque vous utilisez le mode d'enregistrement/de reproduction à 24 bits, vous pouvez enregistrer simultanément **4** pistes et reproduire **8** pistes à la fois.
- Disque dur interne montable par l'utilisateur
  Vous pouvez installer un disque dur HDD-20G de Korg disponible en option ou utiliser tout **disque dur IDE de 3,5 pouces** recommandé par Korg. Un disque dur interne offre environ **3,1 heures** d'enregistrement par giga-octet (pour un enregistrement d'une piste en 16 bits). Si vous installez le disque dur HDD-20G (disponible en option), vous disposerez d'environ 62 heures d'enregistrement.
  En théorie (si la capacité du disque dur le permet), vous pouvez enregistrer un maximum de 100 morceaux × 16 pistes × 8 pistes virtuelles, soit un total de 12.800 pistes.
- Graveur CD-R/RW interne montable par l'utilisateur
  Vous pouvez installer le graveur CD-R/RW CDRW-2 de Korg disponible en option ou tout **graveur CD-R/RW ATAPI interne de 5 pouces** recommandé par Korg. L'ajout d'un graveur CD-R/RW vous permet de créer vos propres CD, d'archiver vos morceaux et de copier directement des données d'un CD sans devoir connecter aucun appareil au D1600.
- Toutes les entrées analogiques du mélangeur comportent un **préampli symétrique de haute performance** et permettent de profiter de tous les avantages et de toute la qualité du traitement numérique intégral.
  Le D1600 est muni de **bornes d'entrée XLR avec alimentation fantôme de +48V** et d'une **entrée spéciale pour guitare**. Ces bornes vous permettent de brancher littéralement toute source audio de niveau microphone au niveau +16 dBu (ce qui est loin au-dessus du niveau professionnel).
  Toutes les entrées jack comportent des connecteurs du type **jack TRS symétrique** et offrent donc une entrée **symétrique**. Il va de soi que le niveau ligne normal est également accepté.
  L'**entrée numérique S/P DIF** comporte un convertisseur de la fréquence d'échantillonnage, ce qui vous permet d'enregistrer les sources 48 kHz ou 32 kHz à la fréquence **44,1 kHz** utilisée par le D1600.
- Pour chaque entrée analogique/canal du mélangeur, vous disposez d'une **égalisation** des **aigus**, des **médiums** et des **graves**. Pour l'égalisation des médiums, vous pouvez en outre régler la fréquence de coupure.
  Grâce au système d'égalisation indépendante pour les entrées et le mélangeur, le D1600 permet d'éviter le problème de "double égalisation" accidentelle. Ce problème peut survenir lorsque, dans un système multipiste à mélangeur analogique, vous appliquez à nouveau durant la reproduction des réglages d'égalisation déjà définis pour l'enregistrement.
- Les effets intégrés du D1600 permettent d'utiliser simplement les sons complexes et puissants produits par la technologie de modélisation " AFDEMS " inventée par Korg.
- Vous disposez d'un total de **huit effets d'insertion** pour traiter le signal des entrées analogiques/des canaux du mélangeur. Vous pouvez appliquer les **deux effets maîtres** au signal de chaque canal. Enfin, vous pouvez appliquer un **effet final** sur les sorties master. Vous pouvez choisir les effets d'insertion, les effets maîtres et les effets finaux parmi 128/32/32 **(total de 192) programmes d'effets**. Chacun de ces programmes peut faire appel à cinq types parmi les 98 effets disponibles, tous créés par des musiciens professionnels et des ingénieurs du son. Il est bien sûr possible d'éditer les programmes d'usine (Preset) et de sauvegarder la version éditée dans l'une des 192 mémoires utilisateur. Vous pouvez brancher une pédale d'expression (disponible en option) afin de contrôler un effet d'insertion en temps réel.
- Le D1600 comporte aussi un **accordeur** permettant d'accorder la guitare branchée ou de vérifier l'accord d'une piste reproduite.
- Les réglages d'égalisation, du panoramique, des curseurs et des effets du mélangeur peuvent être sauvegardés sous forme de **scènes**; chaque Song (morceau) offre jusqu'à **100** mémoires de scène. Ces scènes peuvent être chargées à n'importe quel moment, ce qui vous donne la possibilité de faire appel à des réglages courants quand bon vous semble. Voilà qui permet de reconfigurer le mélangeur en un clin d'oeil.
- Les fonctions d'édition (enregistrer, copier et effacer) sont **non-destructrices**. Vous pouvez annuler la dernière modification en date grâce à la fonction **Undo**, tout en gardant la liberté d'annuler l'annulation avec la fonction **Redo**. Undo permet d'annuler les 99 opérations précédentes d'enregistrement ou d'édition.
- Grâce à la **fonction Auto Save**, quand vous changez de morceau ou que vous mettez le D1600 hors tension, ce dernier sauvegarde automatiquement tous les enregistrements et éditions de Songs ou phrases effectués. Vous voilà donc libéré de la contrainte de sauvegarde manuelle.
- Chaque piste propose **huit pistes virtuelles**.
  Quand vous enregistrez des parties solo, vous pouvez passer d'une piste virtuelle à l'autre et réaliser plusieurs prises; vous pourrez ainsi choisir la meilleur

prise après coup. Si vous effectuez une fusion de pistes (ping-pong), vous pouvez aussi utiliser une "piste virtuelle libre" comme destination d'enregistrement: cela vous permettra de mixer seize pistes de données dans deux pistes sans devoir effacer aucune des seize pistes. En fusionnant ainsi de manière répétée seize pistes dans deux pistes, vous pouvez théoriquement créer un Song comprenant 16 x 8 = 128 pistes, cela sans effacer aucune des pistes originales.

- Outre un métronome, le D1600 propose aussi **215 motifs rythmiques (Patterns)** couvrant une vaste panoplie de styles musicaux. Conçus pour vous mettre dans l'ambiance lors de l'enregistrement des premières pistes, ces motifs apparaîtront sans doute aussi ci et là dans vos morceaux mixés.
- Les fonctions d'**enregistrement Auto Punch In/Out** et **Manual Punch In/Out** servent bien sûr à corriger des extraits d'une plage par ailleurs parfaite.
- La **fonction Trigger Record** permet de lancer l'enregistrement en vous mettant à jouer. C'est un fameux avantage lorsque vous avez besoin de vos deux mains pour la partition que vous vous apprêtez à jouer. Vous pouvez aussi lancer/arrêter l'enregistrement avec un commutateur au pied.
- La **fonction Scrub** permet d'auditionner les données enregistrées comme le faisaient vos ancêtres virtuoses des magnétophones: en bougeant les bobines qui, dans le cas du D1600, n'existent bien sûr plus.
- Les **mémoires Locate** (quatre par morceau) et **Marker** (100 par morceau) permettent de mémoriser des endroits spécifiques au sein de vos morceaux. Vous pouvez les utiliser pour indiquer le début d'une mesure, voire des passages que vous désirez éditer ultérieurement. Vous pouvez assigner un nom à chaque mémoire.
- Le D1600 dispose d'une **fonction Program Play** lui permettant de reproduire plusieurs morceaux les uns après les autres, comme s'il s'agissait d'un lecteur de CD ou MD. Sans doute vous en servirez-vous pour réaliser des bandes mères (*Masters*) sur DAT, MD, etc, de plusieurs morceaux.
- Le **tempo** peut être entré au moyen de la fonction **Tap Tempo**, ce qui est bien pratique lorsque vous désirez enregistrer un signal d'une source externe (lecteur de CD, etc.) tout en ignorant le tempo exact de cet extrait. De plus, vous pouvez créer une **carte de tempo**, voire définir le tempo via MIDI (en enregistrant des signaux MIDI Clock).
- Le D1600 peut être **synchronisé** avec des séquenceurs, boîtes à rythmes et tout autre dispositif qui supporte MIDI Clock, MTC (MIDI Timecode) et/ou MMC (MIDI Machine Control).
- Il va de soi que le D1600 est aussi équipé de toutes les interfaces nécessaires pour la communication avec le monde extérieur: port SCSI, interface numérique **S/P DIF**, etc. Le port **SCSI** permet la connexion d'un disque dur, d'un graveur CD-R/RW ou d'un lecteur amovible externe pouvant être utilisé aussi bien pour l'enregistrement/la reproduction que pour l'archivage de vos données.
  Les bornes S/P DIF servent à établir une connexion numérique entre le D1600 et un lecteur de CD, une platine DAT ou un lecteur MD. Autrement dit, vous pouvez confectionner des bandes mères sans jamais quitter le domaine numérique.
  La borne **AUX OUT** permet de brancher un processeur d'effets externe à votre Studio d'enregistrement numérique.
- Le D1600 permet **d'importer/d'exporter des fichiers .WAV** et d'échanger ainsi facilement des données audio avec votre ordinateur.
- Les paramètres du mélangeur peuvent être pilotés via MIDI. Vous pouvez utiliser un séquenceur MIDI externe pour réaliser un **mixage automatisé**.
- Une fonction permet de charger facilement dans le D1600 des données archivées avec les enregistreurs numériques D8, D12 et D16. Les supports compatibles avec le D12, D16 peuvent également être lus par le D1600.

Qu'est-ce que la technologie REMS ?

Le système REMS (de l'anglais Resonant Structure and Electronic circuit Modeling System) constitue une technique de modelage du son déposée par Korg qui reproduit avec précision le caractère complexe et la nature tant des instruments acoustiques qu'électriques ainsi que des circuits électroniques dans des environnements réels. Le REMS émule une vaste gamme des caractéristiques de génération des sons y compris des corps d'instruments, des haut-parleurs et des enceintes, des champs acoustiques, des microphones, des tubes à vide, des transistors, etc.

Conventions employées dans ce manuel

Commutateurs et boutons [ ]
Les **boutons**, **mollettes** et **commandes** équipant le panneau du D1600 sont encadrés par des crochets.

Paramètres affichés à l'écran " "
Les paramètres affichés à l'écran sont identifiés dans ce manuel par des guillemets " ". Les termes "**bouton**" et "**cellule**" font référence à des objets affichés à l'écran.

note Votre D1600 est équipé d'un écran tactile à cristaux liquides. Vous pouvez choisir directement tout paramètre affiché par le D1600 en posant le doigt sur le paramètre voulu à l'écran. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [CURSOR] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre voulu. La plupart des exemples décrits dans ce manuel adoptent la méthode de sélection tactile directe à l'écran (→p.14).

Police en gras
Les réglages définis depuis la face avant, comme le réglage des curseurs ou des boutons [TRACK STATUS], sont imprimés dans une **police en gras**. Les valeurs de paramètres sont elles identifiées par une **police en gras** et des **guillemets**.

Les informations plus importantes sont également imprimées dans une **police en gras**.

Etapes des procédures ① ② ③ ...
Les étapes divisant chacune des procédures sont repérées par les numéros ① ② ③ …

p.■■
Ce symbole vous renvoie respectivement à un numéro de page ou à un numéro de paramètre.

Symboles , note
Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité ou des recommandations.

[...] Page onglet "xx"
Ceci vous indique une page affichée à l'écran. Pour afficher cette page, appuyez sur le bouton [...] en face avant. Si la page comporte plusieurs onglets, vous pouvez sélectionner successivement chacun de ces onglets en appuyant sur le bouton [...].

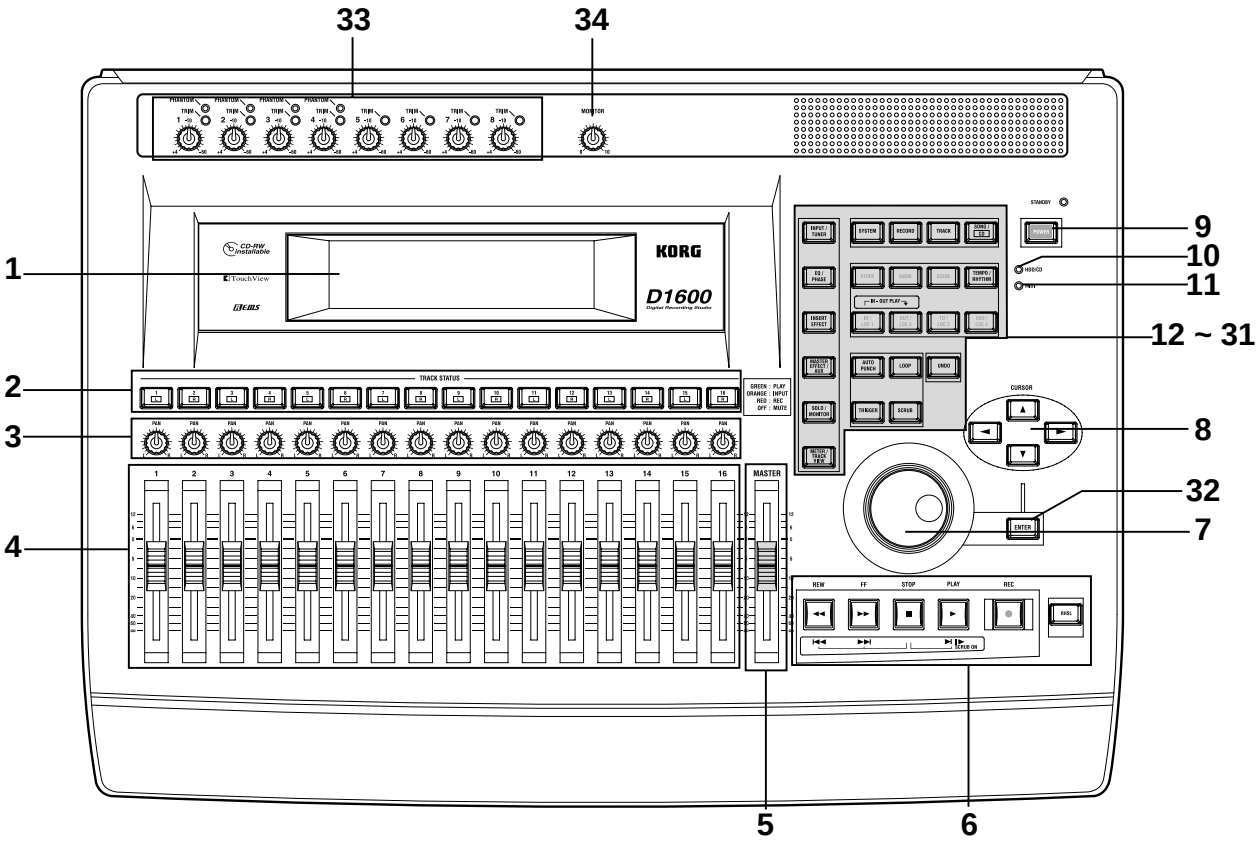
note Exemple: la page onglet sélectionnée
L'illustration suivante vous montre l'affichage de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1". Pour sélectionner cette page onglet, enfoncez le bouton [MASTER EFFECT/AUX] du panneau supérieur. Dans la page onglet affichée à l'écran, vous trouverez des paramètres, etc. L'écran affiche aussi des soulignements, des boutons de menu déroulant et des icônes. Dans l'illustration ci-dessous, "EffectNumber", "RetLev" et "Rename", etc. correspondent à des paramètres. Dans l'exemple en question, le paramètre "EffectNumber" apparaît en contrasté, ce qui vous indique que vous pouvez le modifier. La valeur courante est "**M001**"; vous pouvez modifier cette valeur en tournant la molette [VALUE] (→p.14)

Quand vous appuyez à nouveau sur le bouton [MASTER EFFECT/AUX], la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff2" s'affiche.

Exemples de pages d'écran
Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre D1600.

Présentation des panneaux du D1600

Panneau supérieur



1 Ecran

Le D1600 est doté d'une interface TouchView basée sur un écran tactile à cristaux liquides. Vous pouvez ainsi choisir des pages, onglets et paramètres et régler leur valeur en appuyant directement sur les objets affichés à l'écran.

C'est aussi ici qu'apparaissent les valeurs de volume (les VU-mètres) pendant la reproduction et l'enregistrement, la position actuelle (compteur) ainsi que divers paramètres (→p.13).

2 Boutons [TRACK STATUS]

Ces boutons servent à choisir pour chaque piste le mode de reproduction ou d'enregistrement, ou à étouffer (couper) la piste. Chaque fois que vous appuyez sur un de ces boutons, le statut de piste change (→p.111).

Vert: PLAY, **Orange**: INPUT, **Rouge**: REC, **Eteint**: MUTE

Quand vous enregistrez une source analogique/numérique, vous pouvez choisir jusqu'à huit pistes d'enregistrement.

note Ces réglages peuvent être accouplés.

3 Commandes [PAN] (Ch 1…16)

Ces commandes servent à spécifier le panoramique (la position stéréo) de chaque canal (→p.111).

note Ces réglages peuvent être couplés et sauvegardés dans une mémoire de scène.

4 Curseurs [CHANNEL] (Ch1…16)

Ces curseurs servent bien sûr à spécifier le volume de reproduction/d'enregistrement des canaux (→p.112).

note Ces réglages peuvent être couplés et sauvegardés dans une mémoire de scène.

5 Curseur [MASTER]

Ce curseur permet de spécifier le niveau global de tous les canaux. Lors de la fusion de pistes, ce curseur sert à régler le volume d'enregistrement pour les pistes à fusionner (→p.112).

6 Boutons TRANSPORT
bouton [REC], bouton [RHSL], bouton [PLAY], bouton [STOP], bouton [REW], bouton [FF]

Ces boutons permettent de contrôler la reproduction et l'enregistrement (→p.112).

7 Molette [VALUE]

Cette molette sert à modifier les valeurs de paramètres ou à chercher une position bien précise.

Lorsque la fonction Scrub est active, la molette [VALUE] permet de reproduire la piste sélectionnée à la vitesse désirée.

8 Bouton [CURSOR]

Ce bouton sert à déplacer le curseur à l'écran.

9 Bouton [POWER]

Ce bouton sert à mettre le D1600 sous et hors tension. Quand le D1600 est en mode Standby (de veille), vous pouvez le mettre sous tension en appuyant sur le bou-

ton [POWER]. Quand le D1600 fonctionne déjà, vous pouvez le mettre en mode Standby en maintenant le bouton [POWER] enfoncé pendant un instant avant de suivre la procédure de mise hors tension (→p.17).

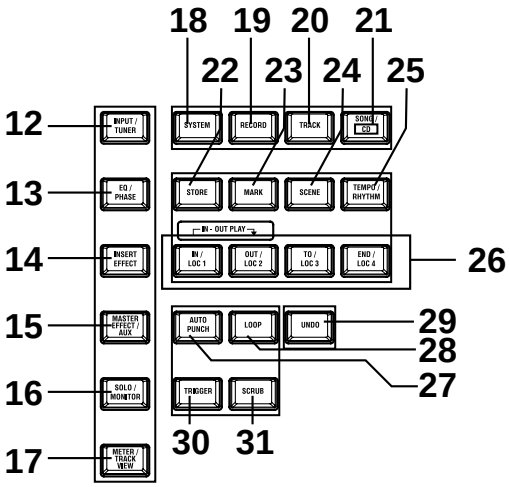
10 Témoin d'accès HDD/CD

Ce témoin s'allume quand vous utilisez le disque dur interne pour reproduire ou enregistrer des données, ou quand le graveur CD-R/RW interne est sollicité.

Veillez à ne jamais déplacer le D1600 ni à lui faire subir de chocs quand le témoin d'accès HDD/CD est allumé.

11 Témoin MIDI

Ce témoin s'allume quand le D1600 reçoit des données MIDI à la borne MIDI IN.



12 Bouton [INPUT/TUNER]

Ce bouton permet de choisir le canal du mélangeur auquel est envoyé le signal audio de chaque entrée (→p.23).
Il sert aussi à spécifier l'égalisation (pour l'enregistrement) des entrées analogiques (→p.102).
Ce bouton vous servira aussi lorsque vous employez l'accordeur (→p.104).

13 Bouton [EQ/PHASE]

Ce bouton sert à régler l'égalisation (pour la reproduction des pistes) et la phase de chaque canal (→p.37, 104).

note Ces réglages peuvent être accouplés et sauvegardés dans une mémoire de scène.

14 Bouton [INSERT EFFECT]

Ce bouton sert à choisir l'endroit où l'effet doit être inséré, le type d'effet et à spécifier et éditer les programmes d'effet (→p.43, 105).

note Ces réglages peuvent être sauvegardés dans une mémoire de scène.

15 Bouton [MASTER EFFECT/AUX]

Ce bouton permet de choisir et d'éditer les programmes d'effet des effets maîtres 1 et 2; il sert aussi à définir le niveau d'envoi de chaque canal vers les effets maîtres. Ce bouton est en outre utilisé pour définir le niveau d'envoi vers un effet externe et pour choisir et éditer des programmes d'effet pour les effets maîtres (→p.45, 107).

note Ces réglages peuvent être sauvegardés dans une mémoire de scène. Vous pouvez accoupler les réglages d'envoi.

16 Bouton [SOLO/MONITOR]

Ce bouton vous permet d'isoler le signal d'un canal individuel, d'un envoi ou d'un retour. Ce bouton sert aussi à spécifier une source audio pour l'écoute (→p.109).
Quand la fonction Solo est activée, le témoin clignote.

17 Bouton [METER/TRACK VIEW]

Ce bouton permet d'afficher les données de volume (VU-mètres) durant l'enregistrement et la reproduction; il sert aussi à vérifier les événements audio contenus dans chaque piste (fonction Track View) (→p.111).

18 Bouton [SYSTEM]

Ce bouton est utilisé pour effectuer les réglages de commutateur au pied et les réglages MIDI, pour gérer les données sur disque et pour archiver ou charger les données (→p.75).

19 Bouton [RECORD]

Effectuez à l'aide de ce bouton les réglages d'enregistrement: choisissez la source d'enregistrement ou encore la méthode de fusion, etc. (→p.81).

20 Bouton [TRACK]

Appuyez sur ce bouton pour spécifier la piste virtuelle de chaque piste, pour effectuer des opérations d'édition sur les pistes comme la copie ou le déplacement et pour importer ou exporter des fichiers WAV (→p.81).

21 Bouton [SONG/CD]

Appuyez sur ce bouton pour créer un nouveau Song (morceau), pour choisir un morceau/changer son nom, pour éditer un morceau en exécutant une copie ou un effacement, pour programmer la reproduction de morceaux ou encore pour produire un CD audio (vous devez pour cela posséder un graveur CD-R/RW) (→p.89).

22 Bouton [STORE]

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder une position, une scène ou un Marker (→p.35, 93).

23 Bouton [MARK]

Appuyez sur ce bouton pour repérer des endroits dans un morceau et pour sauter instantanément jusqu'à un repère (**Marker**) mémorisé.
Ce bouton sert aussi à éditer les repères en changeant leur nom, en les effaçant, etc. (→p.36, 93).

24 Bouton [SCENE]

Ce bouton permet de sauvegarder à l'endroit désiré du morceau et dans une **mémoire de scène** les réglages effectués avec les curseurs [CHANNEL], les commandes [PAN] ainsi que les réglages d'égalisation et d'envoi des effets. Quand la fonction Scene Read est activée et que vous reproduisez le morceau, les scènes enregistrées sont chargées automatiquement à l'endroit ad hoc. Vous pouvez aussi utiliser ce bouton pour trier les mémoires de scène, pour changer leur nom ou encore pour les effacer (→p.40, 93).
Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Scene Read.

25 Bouton [TEMPO/RHYTHM]

Ce bouton sert à régler le tempo d'un morceau, à créer une carte de tempo (Tempo Map) et à activer/couper la fonction Rhythm.(→p.61, 95).
Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Rhythm.

26 Bouton [IN/LOC1], bouton [OUT/LOC2], bouton [TO/LOC3], bouton [END/LOC4]

Appuyez sur ces boutons pour enregistrer un endroit souhaité dans un morceau ou pour passer directement à un emplacement temporel déjà mémorisé.
Les endroits mémorisés via ces boutons correspondent aux points Punch In/Out et à la portion choisie pour des opérations d'édition de piste comme la copie ou l'effacement (→p.35, 98).
Vous pouvez écouter la portion de morceau entre les points IN~OUT en maintenant enfoncé le bouton [IN/LOC1] et en appuyant sur le bouton [OUT/LOC2].

27 Bouton [AUTO PUNCH]

Ce bouton permet d'activer/de couper la fonction Auto Punch In/Out, de définir le temps pre roll (échauffement)/post roll (contrôle) et de vérifier les emplacements start/end (→p.28, 99).
Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Auto Punch In/Out.

28 Bouton [LOOP]

Appuyez sur ce bouton pour activer/couper la fonction Loop durant l'enregistrement et la reproduction et pour vérifier les emplacements start/end (→p.100).
Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Loop.

29 Bouton [UNDO]

Après avoir enregistré ou édité une piste, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour annuler la dernière modification en date (**Undo**). Si, à ce moment-là, vous décidez que la nouvelle version était tout de même valable, appuyez encore une fois sur ce bouton pour retourner au stade avant l'annulation (**Redo**).
Vous pouvez ainsi annuler les 99 opérations précédentes d'enregistrement ou d'édition. Vous pouvez choisir entre 1, 8 ou 99 niveaux Undo (→p.100).
Ce bouton s'allume quand la fonction Undo ou Redo est disponible.

30 Bouton [TRIGGER]

Ce bouton permet d'activer/de couper la fonction de **déclenchement de l'enregistrement** (Trigger Recording). Lorsque cette fonction est activée, l'enregistrement peut être déclenché (lancé) par un signal entrant (de votre instrument). Ce bouton sert aussi à spécifier le niveau que le signal déclencheur doit avoir ainsi qu'un éventuel décalage entre le moment où le seuil de déclenchement est franchi et le début de l'enregistrement (→p.31, 101).
Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Trigger Recording.

31 Bouton [SCRUB]

Ce bouton permet de sélectionner la **fonction Scrub**, **Reproduction jusqu'à**/**Reproduction à partir de** et **Ralenti de reproduction**. Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Scrub. Vous pouvez exploiter ces fonctions avec la molette [VALUE] ou les boutons TRANSPORT (→p.101).

32 Bouton [ENTER]

Ce bouton permet de confirmer le réglage d'un paramètre ou de l'activer/le couper.

33 Commandes [TRIM]: –60...–10...+4 dBu

Ces commandes permettent de spécifier le niveau d'entrée. Les repères indiquent le niveau d'entrée. Les témoins s'allument dans les couleurs suivantes pour indiquer les différents statuts:

- Témoin allumé en vert: signal d'entrée présent
- Témoin allumé en orange: niveau correct
- Témoin allumé en rouge: niveau trop élevé

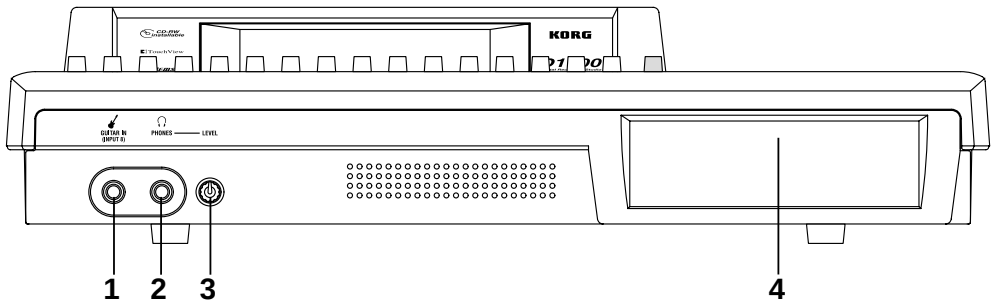
Réglez chaque commande [TRIM] en fonction de la source d'entrée utilisée, de sorte que les témoins ne s'allument jamais en rouge quand le niveau de la source est maximum.
Bien que le niveau d'entrée dépende de l'équipement et de votre jeu, voici quelques réglages de niveau d'entrée typiques pour ces commandes:
–60 ~ **–40** dBu: signal de microphone
–30 dBu: guitare, guitare basse
–10 dBu: équipement audio de type Consumer comme un lecteur CD
+4 dBu: claviers et équipement de studio

Si vous tournez une commande [TRIM] à un niveau élevé et qu'aucune source n'est branchée à l'entrée correspondante, vous pourriez entendre un bourdonnement ou du bruit.

34 Commande [MONITOR OUT LEVEL]

Cette commande permet de régler le volume du signal transmis aux bornes [MONITOR OUT L/R].

Panneau avant



Panneau avant

1 Borne [GUITAR IN]
Vous pouvez connecter une guitare ou une guitare basse à cette borne.
Il s'agit d'une borne jack 1/4" (6,3 mm) asymétrique d'une impédance de 1 M-ohm.

2 Borne [PHONES]
Branchez un casque d'écoute à cette borne.
Il s'agit d'une borne jack 1/4" stéréo.
Cette borne reproduit le même signal que les bornes [MONITOR OUT L/R].

3 Commande [PHONES LEVEL]: 0...10
Cette commande permet de régler le niveau d'écoute dans le casque. Plus le réglage est élevé, plus le volume augmente dans le casque.

4 Baie d'installation pour graveur CD-R/RW
Cette baie sert à installer un graveur CD-R/RW disponible en option et recommandé par Korg (comme le graveur CDRW-2) (→p.134).

5 Cartouche de disque dur
Cette cartouche sert à installer un disque dur de 3,5 pouces recommandé par Korg, comme le disque dur HDD-20G disponible en option (→p.134).

Le D1600 ne fonctionnera pas si vous n'avez pas installé de disque dur interne.

6 Cartouche de graveur CD-R/RW
Cette cartouche sert à connecter un graveur CD-R/RW disponible en option et recommandé par Korg (CDRW-2, etc.) (→p.134).

Panneau arrière

1 Borne [AC]
C'est ici que vous devez brancher le cordon d'alimentation secteur fourni avec le D1600.

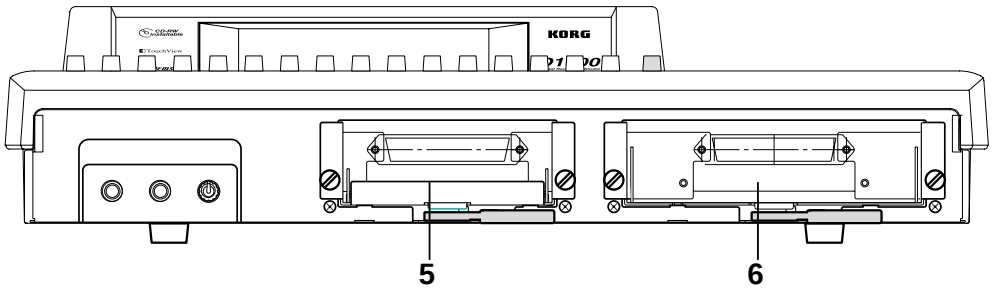
2 Interrupteur principal [MAIN]
Cet interrupteur sert à activer et à couper l'alimentation secteur. Quand cet interrupteur est activé, le D1600 se trouve en mode Standby. Dans ce cas, vous pouvez mettre le D1600 sous tension en appuyant sur son bouton [POWER]. Quand le D1600 est déjà sous tension, appuyez sur le bouton [POWER] pour le mettre hors tension puis appuyez sur l'interrupteur **principal [MAIN]** pour couper complètement l'alimentation secteur.

Pour éteindre le D1600, vous devez **d'abord appuyer sur le bouton [POWER] afin d'effectuer la procédure de mise hors tension**. N'appuyez jamais sur l'interrupteur principal [MAIN] et ne débranchez jamais le cordon d'alimentation avant d'avoir effectué la mise hors tension.
Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner la perte de données ou de réglages utilisateur ou un endommagement du disque dur.

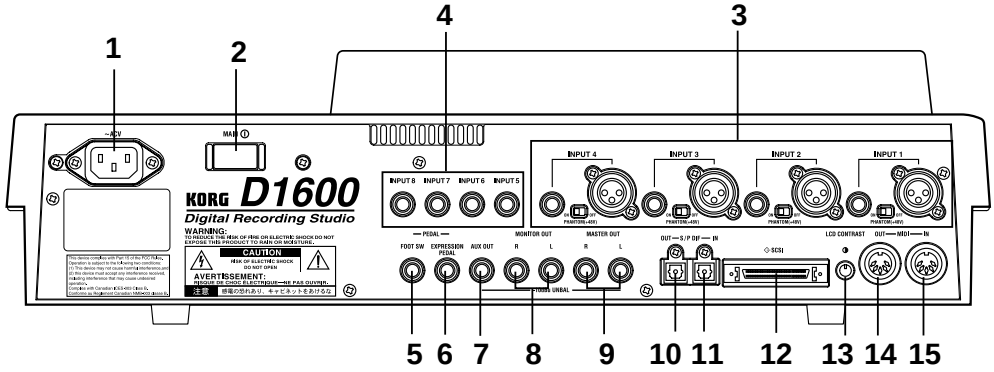
3 Bornes [INPUT 1], [INPUT 2], [INPUT 3], [INPUT 4]
Vous pouvez connecter à ces bornes une source audio comme un microphone ou une source de niveau ligne (clavier, etc.).
Ces entrées combinent une borne XLR et une borne jack 1/4" TRS.
Toutefois, vous pouvez aussi y brancher une source de signal asymétrique. Les bornes XLR disposent d'une alimentation fantôme +48V, ce qui permet d'utiliser des microphones à condensateur.

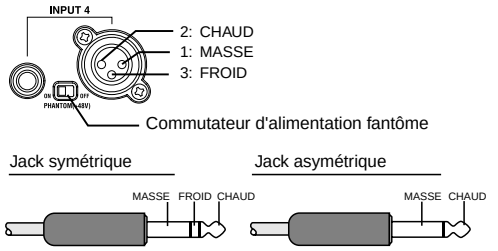
note Vous pouvez utiliser un seul type de borne d'entrée à la fois (XLR ou jack 1/4").

Quand le couvercle avant est retiré



Panneau arrière





Commutateur d'alimentation fantôme: les bornes [INPUT 1–4] sont pourvues d'une **alimentation fantôme de +48V**. Cela vous permet d'utiliser aussi des microphones à condensateur. L'alimentation fantôme est disponible sur chaque borne XLR symétrique et est commutable indépendamment pour chaque entrée. Activez uniquement ce commutateur quand vous avez branché un microphone à condensateur à l'entrée correspondante.

Ne branchez ni débranchez jamais un microphone à condensateur quand l'alimentation fantôme est activée car cela pourrait endommager votre matériel. Veillez donc toujours à couper l'alimentation fantôme avec ce commutateur avant de brancher un microphone à condensateur.

Ne branchez jamais de microphone ni d'autre appareil asymétrique quand l'alimentation fantôme est activée. Cela risquerait d'endommager votre matériel.

4 Bornes [INPUT 5], [INPUT 6], [INPUT 7], [INPUT 8]

Vous pouvez connecter à ces bornes une source audio comme un microphone ou une source de niveau ligne (clavier, etc.).
Ces entrées symétriques comportent une borne jack 1/4" TRS. Vous pouvez aussi y brancher une source de signal asymétrique.

Ne perdez pas de vue que si vous connectez un instrument à la borne [GUITAR IN], vous ne pourrez plus utiliser l'entrée [INPUT 8]. Pour pouvoir utiliser la source connectée à la borne [INPUT 8], vous devez d'abord retirer la fiche de la borne [GUITAR IN].

5 Borne [FOOT SW]

En utilisant un commutateur au pied, vous pourrez piloter les fonctions de base du D1600 sans louper une note sur votre instrument.
Ce commutateur peut servir à lancer/arrêter la reproduction, l'enregistrement ponctuel manuel, à mémoriser des Markers ou à taper le tempo (Tap Tempo), etc. (→p.75).
Branchez à cette borne un commutateur au pied disponible en option (PS-1).

6 Borne [EXPRESSION PEDAL]

Vous pouvez brancher ici une pédale d'expression afin de contrôler un paramètre spécifique d'un effet d'insertion. Le D1600 vous permet de contrôler ce paramètre en temps réel durant la reproduction ou l'enregistrement (→p.47).
Branchez à cette borne une pédale d'expression disponible en option (EXP-2, XVP-10, etc.).

7 Borne [AUX OUT]

Reliez cette borne à la borne d'entrée d'un processeur d'effets externe.
Cette borne transmet le signal d'envoi de chaque canal du mélangeur (→p.48).
Il s'agit d'une borne du type jack 1/4".

8 Bornes [MONITOR OUT L/R]

Branchez votre système d'écoute externe à ces bornes. Vous pouvez choisir le bus envoyé à la sortie MONITOR OUT dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.109). Ces bornes reproduisent le même signal que la borne [PHONES].
Cette borne est du type jack 1/4".

9 Bornes [MASTER OUT L/R]

Ces sorties analogiques transmettent le signal du bus stéréo (canaux gauche et droit). Lors du mixage, le bus stéréo transmet le mélange de tous les canaux du mélangeur ou le signal de la source spécifiée avec la fonction Solo. Vous pouvez assigner une source à la fonction Solo dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo".
Connectez votre système d'écoute ou enregistreur externe à ces bornes. Celles-ci reproduisent le même signal que la borne [S/P DIF OUT].
Cette borne est du type jack 1/4".

10 Borne [S/P DIF OUT]

Cette borne de sortie stéréo numérique est du type optique, format S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201). Connectez cette borne à l'entrée numérique optique de votre enregistreur DAT ou MD via un câble optique. Cette borne délivre le même signal audio que les bornes [MASTER OUT L/R], mais en format numérique et à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

11 Borne [S/P DIF IN]

Il s'agit d'une borne d'entrée stéréo numérique du type optique, format S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201).
Connectez cette borne à la sortie numérique optique de votre enregistreur DAT ou MD via un câble optique.
Cette borne comporte un convertisseur de la fréquence d'échantillonnage, ce qui vous permet d'enregistrer directement des sources 32 kHz ou 48 kHz. Le signal est automatiquement converti à la fréquence 44,1 kHz utilisée par le D1600.

12 Port [SCSI]

Vous pouvez connecter à ce port un disque dur externe, un disque amovible, etc. et utiliser ce support pour la reproduction/l'enregistrement, tout comme s'il s'agissait du disque dur interne du D1600. Vous pouvez aussi employer un disque externe pour archiver des morceaux finis (→p.67).
Si vous le désirez, vous pouvez créer vos propres CD audio en connectant à ce port un graveur CD-R/RW (→p.49, 67).
Ce port est du type HD SCSI-2 (SCSI 50 broches).

Pour en savoir plus sur les dispositifs SCSI compatibles avec le D1600, contactez votre revendeur Korg.

13 Commande [LCD CONTRAST]

Cette commande permet de modifier le contraste de l'écran, ce qui peut s'avérer nécessaire lorsque la lumière ambiante ou l'angle sous lequel vous vous trouvez affectent la lisibilité de l'écran. Tournez la commande vers la droite pour rendre les caractères et symboles plus foncés ou vers la gauche pour que les caractères deviennent plus clairs.

14 Borne [MIDI OUT]

Cette borne sert à transmettre des commandes MIDI permettant de piloter d'autres instruments ou appareils MIDI connectés au D1600 (→p.73).

15 Borne [MIDI IN]

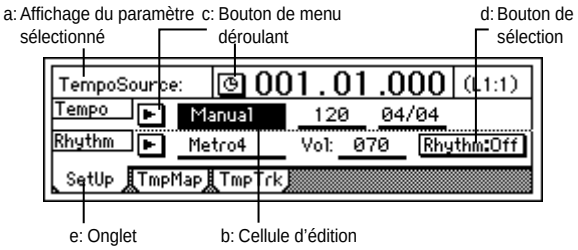
C'est via cette borne que le D1600 reçoit des messages MIDI d'un autre instrument. Connectez à cette borne le dispositif MIDI externe avec lequel vous voulez piloter votre D1600 (→p.73).

Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD

Objets affichés à l'écran

L'écran à cristaux liquides du D1600 bénéficie du système Touch View à interface tactile.
En touchant simplement les objets affichés à l'écran, vous pouvez sélectionner des pages, régler des paramètres, déplacer le curseur ou modifier des réglages.

note Dans le manuel du D1600, les termes repérés par des guillemets, comme "…", "bouton..." ou "onglet..." font par convention référence aux objets affichés à l'écran et que vous pouvez manipuler. En revanche, les termes "bouton [...]", "commande [...] ", "molette [...]" ou "curseur [...]" désignent par convention les commandes des panneaux supérieur, avant et arrière du D1600.



a: Affichage du paramètre sélectionné

L'écran affiche ici le nom du paramètre sélectionné dans la cellule d'édition.
Pour les paramètres représentés par un icône, comme l'égaliseur et les curseurs, la valeur est indiquée à droite.

b: Cellule d'édition

Lorsque vous choisissez un des paramètres à l'écran, le D1600 affiche parfois ce paramètre ou sa valeur en contrasté (en blanc sur fond noir). Convenons d'appeler cette zone en contrasté la "**cellule d'édition**". C'est en effet dans cette cellule que vous effectuez vos changements.

Vous pouvez modifier la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition via la molette [VALUE] (→p.8) ou via le bouton de menu déroulant de l'écran.

c: Bouton de menu déroulant

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le D1600 active une **fenêtre de dialogue (f:)** vous affichant les valeurs de paramètre disponibles.
Pour définir la valeur d'un paramètre, choisissez la valeur souhaitée dans la boîte de dialogue affichée.

▶, Rename, New

d: Bouton de sélection

Chaque fois que vous appuyez sur ce type de bouton, vous activez/désactivez la commande en question.

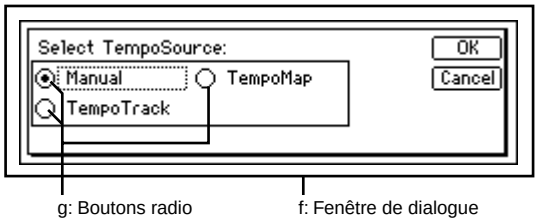
Rhythm:On (activé)/ Rhythm:Off (désactivé)

e: Onglet

Chaque mode propose plusieurs paramètres regroupés dans des pages. Vous pouvez accéder à chacune de ces pages en choisissant l'**onglet** correspondant.

f: Fenêtre de dialogue

Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton "OK" (ou le bouton "Cancel" pour l'annuler). La fenêtre de dialogue se referme alors.

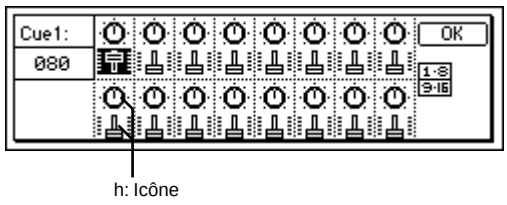


g: Boutons radio

Ces boutons servent à choisir parmi plusieurs options. Appuyez sur un des ces boutons pour choisir l'option voulue.

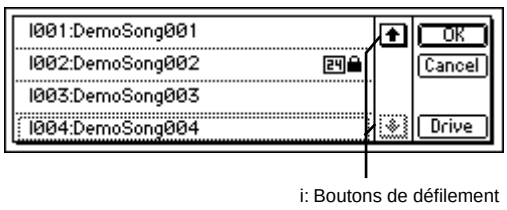
h: Icônes

Le D1600 affiche des icônes, c.-à-d. des objets en forme de curseurs ou de commandes. Choisissez un icône et modifiez la valeur du paramètre correspondant en tournant la molette [VALUE].



i: Boutons de défilement

Utilisez les boutons de défilement pour visionner des valeurs de paramètre qui ne peuvent pas être affichées en même temps que les autres.



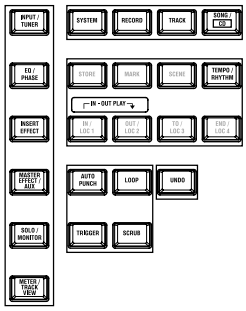
Réglage de contraste de l'écran

Réglez le contraste de l'écran à l'aide de la commande [LCD CONTRAST] située sur le panneau arrière (→p.12).

Opérations élémentaires

1. Sélection du mode

Pour pouvoir accéder à une fonction du D1600 depuis son écran, vous devez d'abord activer le mode contenant cette fonction en appuyant sur le bouton ad hoc.



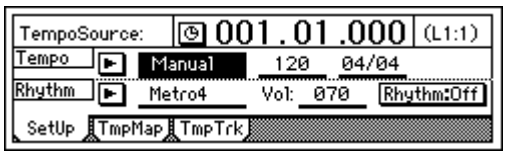
Pour en savoir plus sur les fonctions offertes par chaque mode, voyez la section "Référence" (→p.75~).

2. Sélection de la page onglet

Chaque mode contient une série de paramètres répartis dans diverses pages d'écran. Ces pages sont divisées en **onglets**.

① **Appuyez sur le bouton du mode souhaité.**
L'illustration ci-dessous représente la **page onglet** TEMPO/RHYTHM affichée lorsque vous appuyez sur le bouton [TEMPO/RHYTHM].

note Dans le manuel du D1600, cette page s'appelle la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "Setup".



② **Choisissez la page onglet souhaitée.**
Vous pouvez passer en revue les pages onglets disponibles en appuyant plusieurs fois sur le bouton du mode sélectionné.
Certaines pages ne disposent que d'un seul onglet.

3. Choix et réglage d'un paramètre

Choix du paramètre

Suivez une des méthodes ci-dessous pour choisir le paramètre à éditer:

- Appuyez directement sur le paramètre en question à l'écran;
- Appuyez sur le bouton [CURSOR] haut/bas/gauche/droite pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre voulu;
- Choisissez l'article souhaité dans la liste affichée en déplaçant le curseur avec la molette [VALUE].

Réglage de la valeur du paramètre

La méthode de réglage du paramètre dépend du type de paramètre choisi.

○ **Paramètres soulignés ("___") et paramètres affichés sous forme d'icône (l'égaliseur, par ex.)**
Appuyez directement sur le paramètre affiché à l'écran ou déplacez la cellule d'édition avec le bouton [CURSOR] jusqu'au paramètre voulu, de sorte qu'il apparaisse en contrasté, puis réglez sa valeur en tournant la molette [VALUE].
Il s'agit des méthodes de réglage habituelles; vous pouvez les utiliser pour régler des paramètres soulignés ("Tempo"), des paramètres affichés sous forme d'icône (l'égaliseur, par ex.) et pour changer l'emplacement temporel d'une mémoire Locate.

○ **Boutons de menu déroulant, fenêtres de dialogue**
Activez une fenêtre de dialogue avec un bouton de menu déroulant et réglez la valeur du paramètre (→p.13).
- Appuyez sur le bouton de menu déroulant à l'écran pour afficher la fenêtre de dialogue.
- Déplacez la cellule d'édition jusqu'au bouton de menu déroulant avec le bouton [CURSOR] puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour afficher la fenêtre de dialogue.

○ **Boutons de sélection**
Ces boutons activent/désactivent une commande à chaque fois que vous les sélectionnez (→p.13)
- Chaque fois que vous appuyez sur un bouton de sélection à l'écran, le réglage correspondant est activé/coupé.
- Choisissez le paramètre avec le bouton [CURSOR] puis appuyez sur le bouton [ENTER]. Le bouton correspondant est activé/coupé chaque fois que vous enfoncez [ENTER].

○ **Boutons radio**
Ces boutons vous permettent de choisir une parmi deux ou plus de deux options disponibles.
- Chaque fois que vous appuyez sur un bouton radio à l'écran, l'option correspondante est choisie.
- Choisissez l'option souhaitée avec le bouton [CURSOR] puis appuyez sur le bouton [ENTER].

○ **Choisir un article dans une liste**
- Tournez la commande [VALUE] afin de choisir le morceau ou le Marker voulu dans la liste affichée.
- Choisissez un morceau dans une liste de reproduction programmée en suivant la procédure suivante:
  ① Spécifiez le numéro de la liste de reproduction programmée.
  ② Choisissez le morceau souhaité dans la liste en tournant la molette [VALUE].

Manipulations élémentaires

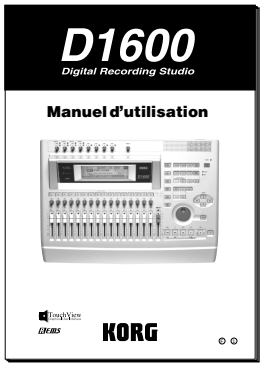
Etape 0. Avant de démarrer

1. Préparations

Articles fournis

Assurez-vous que l'emballage contient bien tous les éléments décrits ci-dessous:

- **Manuel d'utilisation (le présent manuel)**



- **CD de démonstration**

- **Cordon d'alimentation secteur**

Avant d'utiliser le D1600 pour la première fois

Pour que le D1600 puisse fonctionner, vous devez y installer un disque dur interne.
Avant d'utiliser le D1600 pour la première fois, vous devez donc installer un disque dur interne.
Installez le disque dur **HDD-20G** de Korg disponible en option ou un autre disque dur recommandé par Korg.
Pour en savoir plus, voyez la section "1. A propos du disque dur interne" à la page 134.

note Pour obtenir la liste des disques durs recommandés par Korg, veuillez contacter votre revendeur Korg.

2. Enregistrer avec le D1600

Le D1600 vous permet d'enregistrer diverses parties d'instruments et de construire ainsi des morceaux (Songs) complets.
Vous pouvez même graver vos propres morceaux sur CD audio avec le D1600; il suffit pour cela d'installer un graveur CD-R/RW comme le CDRW-2 disponible en option.

Brancher les instruments et mettre le D1600 sous tension

Branchez l'instrument, le microphone, etc. que vous voulez utiliser pour l'enregistrement puis mettez le D1600 sous tension (→p.17).

Composer un Song

Composez votre morceau et choisissez un titre.
Si vous comptez graver votre morceau sur CD, sélectionnez la résolution de 16 bits. Si vous n'avez pas encore trouvé de titre pour votre morceau, vous pourrez le faire ultérieurement (→p.21).

Enregistrer

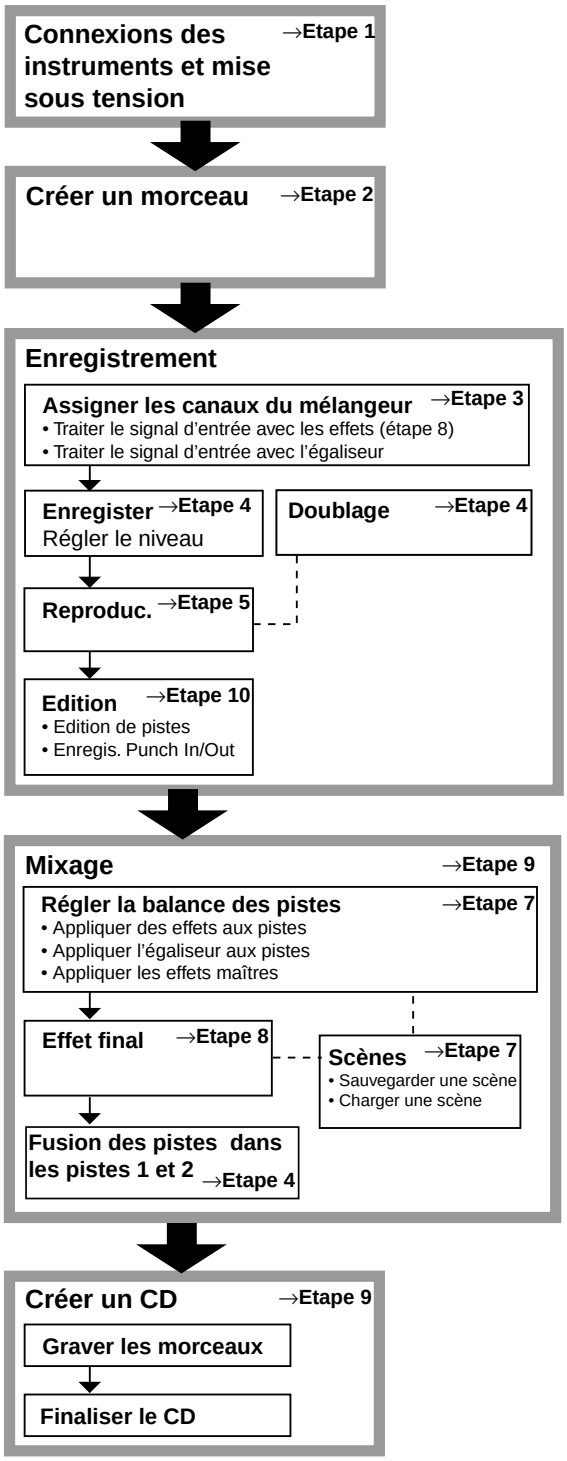
Enregistrez successivement la batterie, la basse, la mélodie, etc. dans les pistes 1~16.
Cette méthode est identique à celle adoptée avec les enregistreurs à bandes analogiques. Toutefois, contrairement à l'équipement analogique, le D1600 vous propose une foule de fonctions pratiques: **Undo**, qui permet d'annuler un faux pas, **Auto Punch In/Out**, qui sert à enregistrer à nouveau une portion d'une piste autrement parfaite ou **Trigger Recording**, qui lance automatiquement l'enregistrement dès la première note jouée. Le D1600 vous permet en outre d'augmenter sa capacité d'enregistrement au moyen de pistes virtuelles (qui s'ajoutent à ses 16 pistes "physiques"). Pour obtenir un timing impeccable à l'enregistrement, vous pouvez vous aider des motifs rythmiques du D1600; vous pouvez aussi appliquer les effets internes pendant l'enregistrement (→p.27).

Mixage

Cette étape consiste à traiter le signal de chaque piste enregistrée avec l'égaliseur et les effets, à en régler le volume et le panoramique et à combiner le signal de tous les canaux dans deux pistes (→p.49).
Vous pouvez encore peaufiner votre morceau en appliquant l'effet Final intégré au signal MASTER L/R. Une fois que vous avez réglé correctement la balance de tous les signaux, fusionnez toutes les pistes en deux pistes avec l'opération "16Tr → 2Tr bounce".
Vous pouvez aussi enregistrer votre mix final dans des pistes virtuelles non utilisées (ni pour l'enregistrement, ni pour la reproduction), cela vous permettra de comparer jusqu'à 7 versions différentes de votre mix final (→p.30).

Graver des morceaux sur CD

Cette étape permet de “masteriser”, c.-à-d. de graver un morceau que vous avez mixé dans les pistes 1 et 2 sur un CD audio.
Jouez les pistes 1 et 2 pour écouter le résultat de votre mixage puis gravez votre morceau sur CD. Pour ce faire, chargez simplement un disque CD-R vierge dans le graveur et appuyez sur le bouton “WriteToCD” pour lancer la gravure.
Vous pouvez créer vos propres albums en répétant cette procédure pour chacune de vos nouvelles compos.
Une fois que tous vos morceaux sont gravés sur le disque, il ne vous reste plus qu’à “finaliser” votre CD en appuyant sur le bouton “Final” (→p.49).



Etape 1. Connexions et mise sous/hors tension

1. Connexions

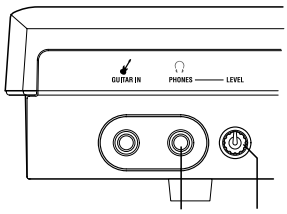
Le croquis ci-dessous vous montre un système de base incluant le D1600 pour l'enregistrement. Effectuez les connexions appropriées en fonction de votre équipement. Si vous disposez d'autres composants, il convient bien sûr d'adapter ce système à vos besoins.

note Pour en savoir plus sur l'installation du disque dur **HDD-20G** ou du graveur **CDRW-2** de disques CD-R/RW disponible en option, voyez p.134.

Veillez à toujours éteindre aussi bien le D1600 que les autres appareils avant d'établir ou de modifier les connexions, faute de quoi vous risquez d'endommager vos haut-parleurs, etc.

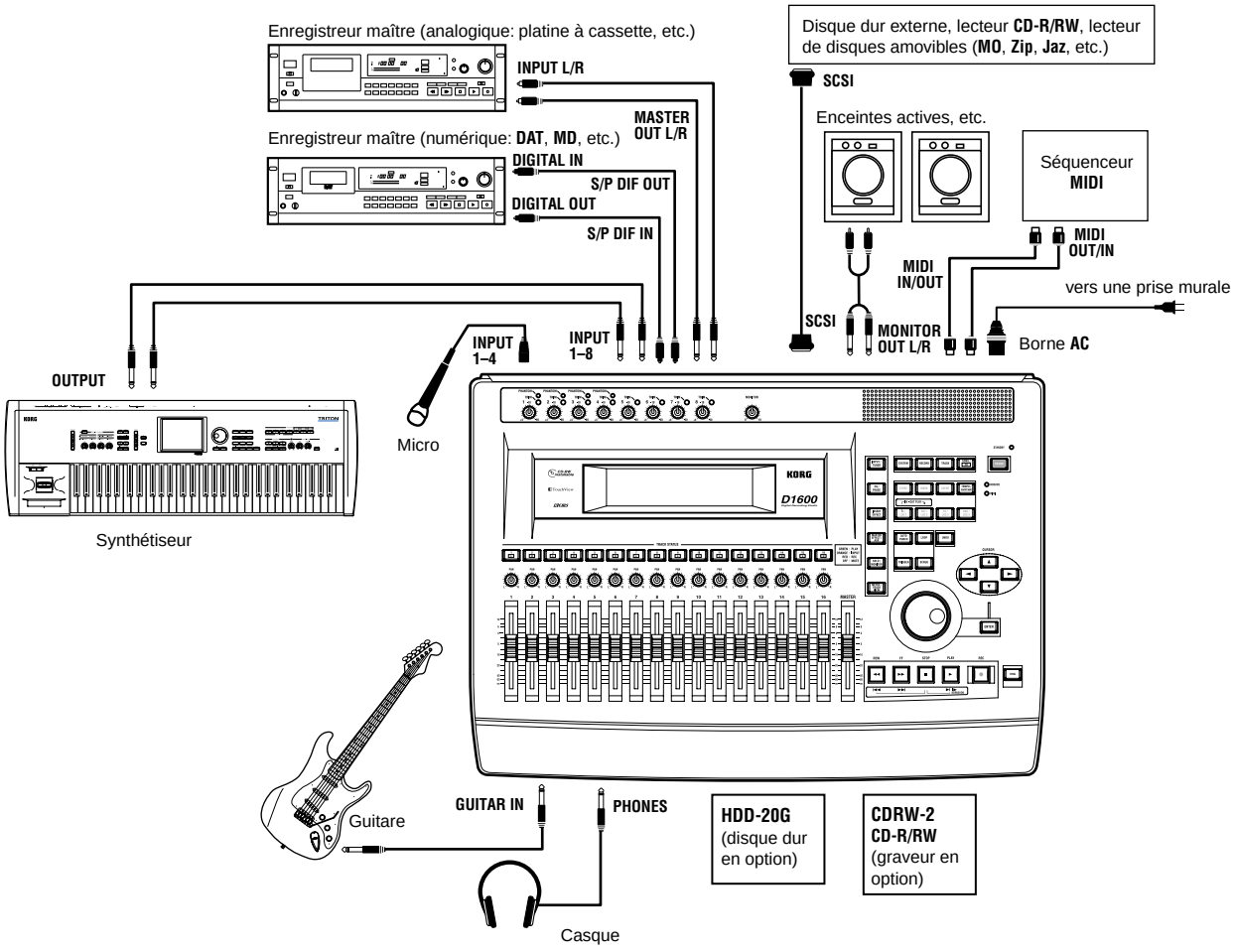
① **Connectez le cordon d'alimentation secteur fourni.**
Branchez la fiche du cordon secteur à la borne d'alimentation [AC] de votre D1600 et l'autre bout du cordon à une prise murale.

② **Branchez vos appareils audio.**
Utilisez un câble RCA/Cinch pour relier les bornes [MONITOR OUT L/R] du D1600 aux baffles actifs, etc.
Si vous désirez utiliser un casque, branchez sa fiche jack 1/4" à la borne [PHONES].
Réglez le volume du casque avec la commande [PHONES LEVEL].



Borne [PHONES] Commande [PHONES LEVEL]

note Vous pouvez régler le niveau du signal présent aux bornes [MONITOR OUT L/R] et à la borne [PHONES] dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.109).



③ **Connectez vos sources d'entrée.**

Connexions requises pour enregistrer des sources analogiques

- Guitare, guitare basse ↔ borne [GUITAR IN]
- Micro (XLR) ↔ bornes [INPUT 1]~ [INPUT 4]
- Synthétiseur, etc. ↔ bornes [INPUT 1]~[INPUT 8]

Pour en savoir plus sur l'envoi du signal d'entrée aux canaux du mélangeur et sur l'écoute du signal d'entrée, voyez p.23.

note Vous pouvez connecter aux entrées [INPUT 1]~[INPUT 8] le signal d'une guitare ou guitare basse passant par un processeur d'effets compact.

note Si vous connectez une source stéréo, veillez à choisir deux entrées voisines (1–2, 3–4); cela facilitera vos travaux d'édition dans ces pistes.

Si vous enregistrez le signal d'un micro connecté, éloignez suffisamment le D1600 du micro de sorte que ce dernier ne capte pas les bruits de manipulation.

Connexions requises pour enregistrer des sources numériques

- Sortie numérique optique (S/P DIF) d'un appareil de reproduction numérique comme un lecteur de DAT ou MD ↔ borne [S/P DIF IN] du D1600 (effectuez la connexion avec un câble numérique optique).

Pour en savoir plus sur l'envoi du signal d'entrée aux canaux du mélangeur et sur l'écoute du signal d'entrée, voyez p.23.

④ **Effectuez les autres connexions.**

Connexions requises pour un mixage final

Effectuez les connexions sur l'enregistreur utilisé (enregistreur DAT, MD, platine à cassette, etc.) pour recueillir le mixage final d'un morceau enregistré sur le D1600.

- Entrée numérique optique (S/P DIF) d'un enregistreur numérique comme une platine DAT ou MD ↔ borne [S/P DIF OUT] du D1600
- Bornes AUX IN d'un enregistreur analogique comme une platine à cassette ↔ bornes [MASTER OUT L/R] du D1600

Connexions requises pour l'utilisation d'un processeur d'effets externe

Si vous souhaitez appliquer un effet externe au signal de la sortie d'envoi [AUX OUT], utilisez les bornes [INPUT 1]~[INPUT 8] pour recevoir le ou les signaux de retour.

Dans ce cas, vous pouvez décider si le ou les signaux sont envoyés au(x) canal (canaux) du mélangeur de la même manière que pour un signal d'entrée conventionnel ou s'ils sont envoyés directement au bus maître (→p.48).

Connexion d'un commutateur au pied pour effectuer des corrections manuelles, lancer/arrêter la reproduction, etc.

Connectez le commutateur au pied (PS-1 disponible en option) à la borne [FOOT SW].

Connexion d'une pédale d'expression pour contrôler des effets

Connectez la pédale d'expression (EXP-2, XVP-10 disponibles en option) à la borne [EXPRESSION PEDAL].

Ne branchez pas de pédale de volume à cette borne, car ce type de pédale ne fonctionnera pas correctement.

Connexions requises pour contrôler les effets ou changer de mémoires de scène a l'aide d'un dispositif MIDI externe

Borne MIDI OUT du dispositif MIDI externe ↔ borne [MIDI IN] du D1600 (→p.73)

Connexions requises pour synchroniser le D1600 avec un séquenceur MIDI, etc.

Borne MIDI IN du séquenceur, etc. ↔ borne [MIDI OUT] du D1600 (utilisez pour cela un câble MIDI)
Borne MIDI OUT du séquenceur, etc. ↔ borne [MIDI IN] du D1600 (→p.73)

Connexions requises pour archiver des données sur un disque dur externe ou un disque amovible

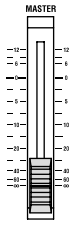
Port SCSI du dispositif SCSI externe ↔ port [SCSI] du D1600 (utilisez pour cela un câble SCSI) (→p.67)

2. Mise sous/hors tension

Mise sous tension

Suivez les étapes ci-dessous pour mettre votre D1600 et l'équipement connecté sous tension.

Avant d'allumer votre installation, mettez le volume de tous les appareils au minimum. Commencez toujours par les appareils qui transmettent des signaux.



① **Mettez le curseur [MASTER] du D1600 en position – ∞. Mettez le volume de tous les autres appareils au minimum.**

② **Mettez sous tension les sources de signaux externes (synthétiseur, etc.). Si vous avez connecté un disque dur ou un lecteur externe, mettez-le sous tension.**

③ **Activez l'interrupteur [MAIN] du D1600.**
Le témoin STANDBY s'allume. Le D1600 est alors en mode "Standby" (de veille).

④ **Appuyez sur le bouton [POWER] pour mettre le D1600 sous tension.**
L'écran affiche alors le message de mise en route, suivi de la page onglet [SONG] "SelSong". Le D1600 choisit le morceau sélectionné à la dernière mise hors tension.

⑤ **Allumez les appareils auxquels le D1600 envoie des signaux, comme le système d'écoute ou un enregistreur MD par exemple.**

Mise hors tension

Une fois que la reproduction ou l'enregistrement du morceau est terminé, mettez si vous le souhaitez le D1600 hors tension. Si vous n'avez pas l'intention d'utiliser le D1600 pendant une période plus ou moins longue (si vous ne pensez pas l'utiliser avant le jour suivant, par ex.), désactivez l'interrupteur principal afin de couper complètement l'alimentation du D1600. Suivez les étapes ci-dessous pour mettre le D1600 et l'équipement connecté hors tension.

Avant d'éteindre votre installation, mettez le volume de tous les appareils au minimum. Commencez toujours par les appareils qui reçoivent des signaux.

Pour mettre le D1600 hors tension, vous devez impérativement effectuer la procédure de mise sous tension. Ne désactivez jamais l'interrupteur [MAIN] et ne débranchez jamais le cordon d'alimentation avant que la procédure de mise sous tension ne soit terminée. Vous risqueriez de perdre des données ou des réglages ou encore d'endommager le disque dur.

Le D1600 sauvegarde automatiquement les données audio enregistrées et les réglages du mélangeur, etc. quand vous sélectionnez ou modifiez un morceau ou quand vous mettez l'appareil hors tension. Notez cependant que si vous tenez aux réglages des effets, vous devez les sauvegarder vous-même.

① **Si vous souhaitez conserver les réglages d'effet que vous avez effectués, sauvegardez-les (→p.46).**

② **Mettez le curseur [MASTER] du D1600 en position – ∞. Mettez le volume de tous les autres appareils au minimum.**

③ **Mettez hors tension les appareils auxquels le D1600 envoie des signaux, comme le système d'écoute ou un enregistreur MD par exemple.**

④ **Appuyez sur le bouton [POWER] et maintenez-le enfoncé pour mettre votre D1600 hors tension.**
Quand vous enfoncez le bouton [POWER], l'écran affiche un message vous demandant confirmation. Appuyez le bouton "Yes" si vous voulez sauvegarder automatiquement le morceau à la mise hors tension. Si vous ne voulez pas mettre le D1600 hors tension, appuyez sur le bouton "No". L'écran retourne à la page affichée précédemment.

⑤ **Pour mettre le D1600 complètement hors tension, désactivez son interrupteur [MAIN].**

⑥ **Si vous avez connecté un disque dur ou lecteur externe, mettez-le hors tension.**

⑦ **Mettez hors tension les sources de signaux externes (synthétiseur, etc.).**

Ecouter les morceaux de démonstration

Le D1600 est accompagné d'un CD de démonstration contenant des morceaux de démonstration. La procédure suivante vous montre comment écouter les morceaux du CD de démonstration.

note Pour pouvoir écouter ces morceaux, vous devez installer un graveur CD-R/RW (comme le CDRW-2) disponible en option.

Le CD de démonstration fourni avec le D1600 est différent des CD audio conventionnels. N'essayez jamais de l'utiliser dans un lecteur CD audio.

① **Branchez votre graveur CD-R/RW.**
Si vous utilisez un graveur CD-R/RW interne, vous devez l'installer dans la baie prévue à cet effet sur le D1600 (→p.136).
Si vous utilisez un graveur CD-R/RW externe, branchez-le au port SCSI du D1600 (→p.67).

② **Chargez les morceaux de démonstration depuis le CD de démonstration dans le D1600 (→p.66: Archivage sur disque amovible (Backup)/Chargement (Restore)).**

③ **Glissez les curseurs [CHANNEL] du D1600 jusqu'à la position 0 et mettez son curseur [MASTER] en position – ∞ mark.**

④ **Choisissez le morceau (Song) que vous voulez écouter (→p.22).**

⑤ **Pour chaque piste, veillez à ce que le témoin du bouton [TRACK STATUS] s'allume en vert. Si un témoin est allumé dans une autre couleur ou est éteint, appuyez sur le bouton en question pour allumer le témoin en vert (PLAY).**

⑥ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**

⑦ **Glissez lentement le curseur [MASTER] pour régler le niveau de volume.**

⑧ **Une fois le morceau terminé, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

Etape 2. Création et sélection de morceaux

Pour pouvoir enregistrer vos propres morceaux, vous devez commencer par créer un *Song* sur votre D1600. Dans cette section, nous vous montrons comment créer et nommer des morceaux et comment les sélectionner.

1. Création d'un Song

① **Appuyez sur le bouton [SONG] pour choisir la page onglet "SelSong".**

② **Appuyez sur le bouton "New".**
La fenêtre de dialogue "MakeNewSong" s'affiche alors:

③ **Choisissez la résolution de bits/le nombre de pistes pour votre Song ainsi que le réglage de mélangeur.**
Choisissez la résolution de bits et le nombre de pistes avec les boutons radio "SongType". Suivez la même procédure pour les boutons radio "MixerSet" ("SongType", "MixerSet" →p.89).

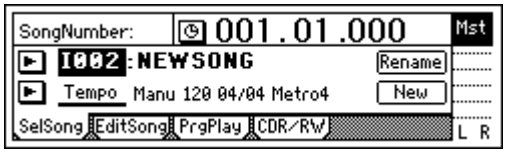
④ **Appuyez sur le bouton "OK ".**
Le D1600 crée un morceau intitulé "NEWSONG" en lui donnant le premier numéro de morceau libre après le dernier Song existant.
Pour effacer un Song, voyez p.60.

2. Nom du morceau

Voyons à présent comment donner un nom à votre nouveau morceau.

Veillez à toujours commencer par nommer vos nouveaux Songs. Il sera ainsi plus facile de les identifier plus tard. Si vous voulez changer le nom d'un morceau, vous devez d'abord sélectionner le Song en question (→"3. Sélection d'un morceau existant").

① **Appuyez sur le bouton [SONG] pour choisir la page onglet "SelSong".**



② **Appuyez sur le bouton "Rename".**
La fenêtre de dialogue "RenameSong" s'affiche alors.

③ **Changez le nom du morceau.**
Utilisez les boutons "◄""►" pour amener le curseur à la position à laquelle vous désirez affecter un autre caractère. Choisissez ensuite le caractère ou symbole souhaité en tournant la molette [VALUE].

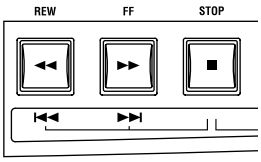
Voici ce que les boutons affichés à l'écran vous permettent d'effectuer:
"A../a..": Permet de choisir la lettre "A". Appuyez à nouveau sur ce bouton pour choisir "a".
"0...9": Permet de choisir un chiffre "0~9".
"Symbol": Permet de choisir un symbole.
"Insert": Insère un espace. Les caractères suivants reculent d'une position vers la droite.
"Space": Permet de choisir un espace (blanc).
"Backsp": Efface le caractère qui se trouve juste derrière l'emplacement du curseur.
"Delete": Efface le caractère sélectionné avec le curseur.
"ClearAll": Efface le nom entier.

④ **Entrez le nom défini.**
Une fois que vous avez entré le nom souhaité, appuyez sur le bouton "OK". Pour annuler sans changer le nom, appuyez sur le bouton "Cancel".

3. Sélection d'un morceau existant

Cette section explique comment choisir un morceau existant.
Trois méthodes s'offrent à vous pour choisir un morceau:

Bouton [STOP] + bouton [FF], bouton [STOP] + bouton [REW]



Suivez la méthode décrite ci-dessous pour choisir le morceau suivant ou le morceau précédent d'un même lecteur.

- Maintenez enfoncé le **bouton [STOP]** et appuyez sur le **bouton [FF]** pour passer à la fin du Song actuel. Appuyez à nouveau sur ces boutons pour passer au début du morceau suivant.
- Maintenez enfoncé le **bouton [STOP]** et appuyez sur le bouton **[REW]** pour retourner au début du Song précédent (si vous vous trouvez au début du morceau actuel, c.-à-d. à "**000:00:000**"). Si vous vous trouvez quelque part dans un morceau, le D1600 retourne au début de ce Song.

Amener la cellule d'édition jusqu'au numéro de morceau et tourner la molette [VALUE]

Suivez cette méthode pour choisir un autre morceau d'un même lecteur.

① **Appuyez sur le bouton [SONG] pour choisir la page onglet "SelSong".**

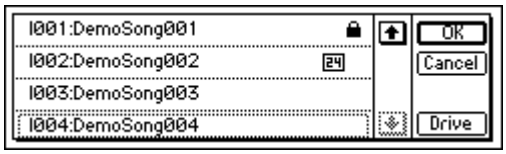
② **Choisissez "SongNumber" (cette plage apparaît en contrasté) et tournez la molette [VALUE] pour choisir le numéro du Song souhaité.**

Sélection depuis la liste de morceaux (choix d'un morceau sur un disque dur/ lecteur amovible externe)

Suivez cette méthode pour choisir un autre morceau sur un même lecteur ou un Song d'un autre lecteur.

① **Appuyez sur le bouton [SONG] pour choisir la page onglet "SelSong".**

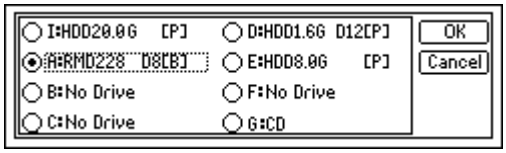
② **Appuyez sur le bouton "▶" situé à gauche du numéro de morceau.**
La liste de morceaux s'affiche alors.



③ **Pour choisir un Song dans la liste affichée, tournez la molette [VALUE]. Appuyez ensuite sur le bouton "OK".**

Pour changer de lecteur:

Appuyez sur le bouton "Drive" et sélectionnez le lecteur voulu dans la liste. Appuyez ensuite sur le bouton "OK" pour retourner à la liste de morceaux.



Adresse du lecteur
Chaque lecteur connecté reçoit une adresse ("Drive ID") différente correspondant à son adresse SCSI.
I: IDE interne (lecteur interne)
A–G: adresses SCSI 0~6

note Si vous avez installé un graveur CD-R/RW (disponible en option), il sera automatiquement réglé sur l'adresse "**G**".

note Si vous branchez un graveur CD-R ou CD-RW au port [SCSI], réglez son adresse SCSI sur "**6**" (en lui assignant donc le réglage "**G**"). Vous pouvez aussi assigner cette adresse à un disque dur.

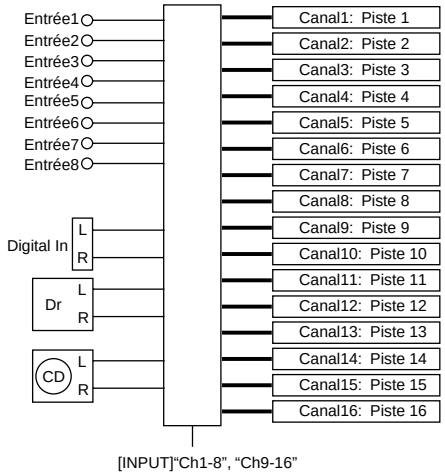
Si vous avez déjà assigné l'adresse "**G**" à un lecteur CD-ROM, CD-R ou CD-RW branché au port [SCSI] du D1600, vous ne pourrez pas utiliser le graveur CD-RW interne en option.

Type de lecteur, capacité totale
Donne des informations sur le lecteur (type et capacité).
HDD: disque dur
RMD: lecteur amovible
CD: lecteur CD-ROM, CD-R, CD-RW
* Un "lecteur amovible" est un lecteur dont le support peut être chargé et retiré, comme un lecteur MO, un lecteur Zip, Jaz, etc.

Type de format
Indique le type de format du lecteur.
Les lecteurs internes du D1600 et les lecteurs externes formatés ou initialisés depuis le D1600 apparaissent sous forme de "[P]", ou lecteurs pouvant être lus et pouvant servir à l'enregistrement de nouveaux morceaux. Les autres lecteurs sont affichés sous forme de supports d'archivage ("[B]").

Etape 3. Assignation d'entrées audio aux canaux du mélangeur

Le D1600 comporte huit entrées analogiques et une entrée numérique (stéréo). Pour pouvoir enregistrer une source audio externe, vous devez assigner le signal de cette source à un canal du mélangeur. Si vous avez installé le graveur CDRW-2 (en option), vous pourrez également assigner le signal d'un CD audio au mélangeur.



Cette section décrit comment assigner chaque type de source d'entrée aux canaux du mélangeur de sorte à pouvoir écouter ces sources.

note Sur le D1600, le **numéro du canal de mélangeur** assigné à l'entrée est identique au **numéro de la piste** utilisée pour l'enregistrement et la reproduction. Pour enregistrer dans la piste 8, par exemple, vous devez assigner la source audio au canal 8 du mélangeur.

1. Entrées analogiques

Voici quelques exemples typiques. Utilisez l'exemple le plus proche de votre configuration.

- La guitare connectée à la borne [GUITAR IN] est assignée au canal 8 du mélangeur.
- Le microphone à condensateur connecté à la borne d'entrée [INPUT 2] est assigné au canal 2 du mélangeur.
- Le synthétiseur connecté aux bornes d'entrée [INPUT 3] et [INPUT 4] est assigné aux canaux 9 et 10 du mélangeur.

note Si votre source d'entrée est stéréo, veillez à la connecter à des entrées adjacentes (1–2, 3–4). Cela vous permettra de lui assigner des canaux adjacents du mélangeur.

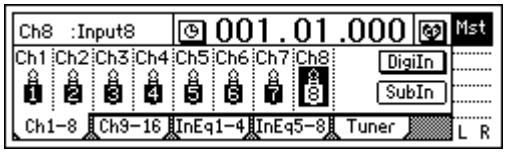
note Avant de passer à l'étape suivante, voyez la section "1. Création d'un Song" (→p.21) et créez un nouveau Song (morceau).

Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 8 du mélangeur

① **Branchez votre guitare à l'entrée.**
Réglez le niveau d'entrée [INPUT 8] ([GUITAR IN]) [TRIM] au **minimum** (+4 dB) et abaissez le curseur [MASTER] avant de brancher votre guitare à la borne [GUITAR IN].

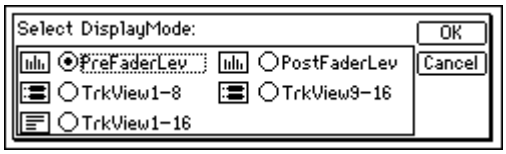
② **Choisissez le canal d'entrée.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Sélectionnez l'icône "Ch8" et choisissez "**INPUT 8**" en tournant la molette [VALUE].

Vous venez d'assigner la source connectée à la borne [GUITAR IN] au canal 8 du mélangeur.

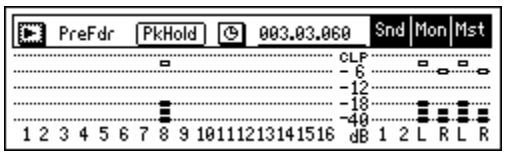


③ **Spécifiez la piste d'enregistrement pour le canal 8 du mélangeur.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste 8 pour la placer en mode **INPUT** (le témoin s'allume en orange).

④ **Réglez le niveau d'entrée avec la commande [TRIM].**
Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
Appuyez sur le bouton "▶" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante:

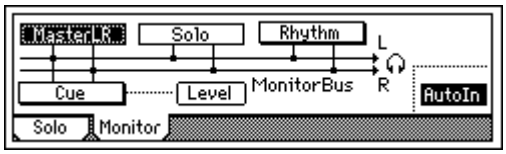


Appuyez sur le bouton radio "**PreFaderLev**" puis sur le bouton "OK".
Jouez de la guitare. Comme vous le voyez, le VU-mètre du canal 8 bouge alors. Réglez la commande INPUT 8 [TRIM] tout en surveillant le VU-mètre. Réglez le niveau en jouant avec votre attaque maximum, de sorte que le volume soit proche du maximum sans jamais atteindre le niveau de distorsion **CLP**.



⑤ **Ecoutez le signal d'entrée.**
- Réglez les curseurs [MASTER] et [CHANNEL 8] sur la position de **gain neutre** (0 dB).
- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".
- Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'**activer** (il apparaît en contrasté).

- Augmentez graduellement le volume d'écoute avec la commande [PHONES LEVEL] ou la commande [MONITOR OUT LEVEL] et écoutez le signal d'entrée au casque ou via votre système d'écoute.



Assignation d'un micro à l'entrée [INPUT 2] et au canal 2 du mélangeur

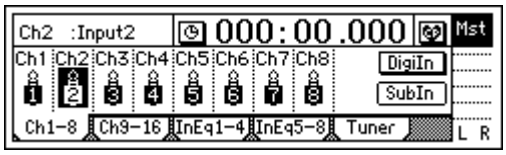
① **Branchez un microphone.**
Tournez la commande INPUT 2 [TRIM] en position minimum (+4 dB), mettez le curseur [MASTER] du D1600 en position minimale et branchez un microphone à l'entrée **[INPUT 2]**.
Si vous utilisez un microphone à condensateur, activez l'alimentation fantôme de l'entrée [INPUT 2] après avoir branché le micro.

Activez l'alimentation fantôme uniquement quand vous utilisez un microphone à condensateur.

Vous devez toujours activer l'alimentation fantôme après avoir branché le microphone à condensateur. Si vous branchez ou débranchez le micro quand l'alimentation fantôme est activée, vous risquez d'endommager votre matériel.

② **Choisissez le canal d'entrée.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Sélectionnez l'icône "Ch2" et choisissez "**INPUT 2**" en tournant la molette [VALUE].

Vous venez d'assigner le signal d'entrée [INPUT 2] au canal 2 du mélangeur.



③ **Spécifiez la piste d'enregistrement pour le canal 2 du mélangeur.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste 2 pour choisir INPUT (le témoin s'allume en orange).

④ **Réglez le niveau d'entrée du micro avec la commande [TRIM].**
- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶" pour afficher la fenêtre de dialogue. Choisissez "**PreFaderLev**" et appuyez le bouton "OK".
- Le VU-mètre du canal 2 bouge quand le microphone branché capte un signal.
- Réglez la commande INPUT 2 [TRIM] tout en surveillant les VU-mètres. Réglez le niveau de sorte que le volume soit proche du maximum sans jamais atteindre le niveau de distorsion **CLP** quand le niveau d'entrée est au maximum.

⑤ **Ecoutez le signal d'entrée.**
- Réglez les curseurs [MASTER] et [CHANNEL 2] sur la position de **gain neutre** (0 dB).
- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".
- Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'activer (il apparaît en contrasté).
- Augmentez graduellement le volume d'écoute avec la commande [PHONES LEVEL] ou la commande [MONITOR OUT LEVEL] et écoutez le signal d'entrée au casque ou via votre système d'écoute.

Assignation du synthétiseur branché aux bornes [INPUT 3] et [INPUT 4] aux canaux 9 et 10 du mélangeur

① **Connectez votre synthétiseur.**
Réglez le niveau d'entrée des bornes [INPUT 3] et [INPUT 4] au minimum (+4 dB) et abaissez le curseur [MASTER] avant de brancher votre synthé aux bornes [INPUT 3] et [INPUT 4].

② **Spécifiez les canaux d'entrée.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch9–16".
- Sélectionnez l'icône "Ch9" et choisissez "**INPUT 3**" en tournant la molette [VALUE].
- Sélectionnez l'icône "Ch10" et choisissez "**INPUT 4**" en tournant la molette [VALUE].

Vous venez d'assigner le signal d'entrée des bornes [INPUT 3] et [INPUT 4] aux canaux 9 et 10.

③ **Spécifiez les pistes d'enregistrement pour les canaux 9 et 10 du mélangeur.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes 9/10 pour les placer chacun en mode INPUT (le témoin s'allume en orange).

④ **Réglez le niveau d'entrée avec les commandes INPUT 3 et 4 [TRIM].**
- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶" pour afficher la fenêtre de dialogue. Choisissez "**PreFaderLev**" et appuyez sur le bouton "OK".
- Jouez avec votre synthétiseur. Comme vous le voyez, les VU-mètres des canaux 9 et 10 bougent alors. Réglez les commandes INPUT 3 et 4 [TRIM] tout en surveillant les VU-mètres. Réglez le niveau en jouant avec votre toucher maximum, de sorte que le volume soit proche du maximum sans jamais atteindre le niveau de distorsion **CLP**.

⑤ **Ecoutez le signal.**
- Réglez les curseurs [MASTER], [CHANNEL 9] et [CHANNEL 10] sur la position de **gain neutre** (0 dB).
- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".
- Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'activer (il apparaît en contrasté). Augmentez graduellement le volume d'écoute avec la commande [PHONES LEVEL] ou la commande [MONITOR OUT LEVEL] et écoutez le signal d'entrée au casque ou via votre système d'écoute.

2. Entrée numérique

Le D1600 vous permet de connecter et d'enregistrer une source numérique grâce à sa borne S/P DIF.

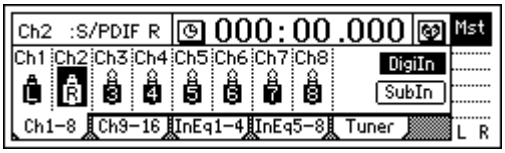
L'entrée numérique S/P DIF comporte un convertisseur de la fréquence d'échantillonnage, ce qui vous permet d'enregistrer les sources 48 kHz ou 32 kHz à la fréquence 44,1 kHz utilisée par le D1600.

L'exemple suivant vous montre comment envoyer le signal d'une platine DAT branchée à la borne [S/P DIF IN] aux canaux 1 et 2 du mélangeur.

① **Connectez la sortie de la source numérique.**
Mettez le curseur [MASTER] du D1600 en position minimale et branchez la sortie numérique de la platine DAT à la borne [S/P DIF IN] du D1600 avec un câble optique.

② **Activez l'entrée numérique.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Quand vous appuyez sur le bouton "**DigiIn**", l'écran affiche le message "**Obey Copyright Rules**", vous demandant de respecter les droits d'auteur.

Lisez attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (→p.1) de ce manuel. Si vous approuvez les restrictions énoncées, confirmez-le en appuyant sur le bouton "Yes" en réponse au message "AreYouSure?". L'entrée numérique est alors activée.



③ **Choisissez le canal d'entrée.**
Choisissez l'icône "Ch1 et sélectionnez "**S/PDIF L**" en tournant la molette [VALUE]. Suivez cette méthode pour assigner "Ch2"à "**S/PDIF R**".
Vous venez d'assigner le signal d'entrée de la borne [S/P DIF IN] aux canaux 1 et 2.

④ **Spécifiez les pistes d'enregistrement pour les canaux 1 et 2 du mélangeur.**
Lancez la reproduction du DAT et appuyez sur les boutons [TRACK STATUS] des pistes 1 et 2 pour choisir **INPUT** (le témoin s'allume en orange).

⑤ **Vérifiez le mode d'enregistrement et le niveau d'entrée, et écoutez le signal.**
Voyez les étapes ③, ④ et ⑤ sous "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 8 du mélangeur".

3. Utiliser la fonction d'accordeur

Voici comment utiliser la fonction d'accordeur pour accorder un signal d'entrée.

① **Choisissez le signal dont vous voulez mesurer la hauteur avec "SelectSource".**
- Si vous voulez accorder une guitare ou un autre instrument, connectez ce dernier à la borne [INPUT 8/GUITAR IN].
- Réglez ensuite "SelectSource" sur "**Input8**" dans la page onglet [INPUT] "Tuner".

② **Réglez avec "Calib" la fréquence de référence d'accord au diapason (A4).**

③ **Accordez votre instrument ou mesurez l'accord de la piste.**
La plage "Affichage de note" indique le nom de la note reconnue. La plage "Affichage des Cents" indique la hauteur de la note en question.
- Si vous avez choisi "**Input 8**", jouez sur l'instrument connecté et accordez chaque corde de sorte que l'icône "▼" apparaisse au centre de l'affichage des Cents.

Pour mesurer l'accord d'un son déjà enregistré

- Pour mesurer la hauteur d'une piste déjà enregistrée, réglez "SelectSource" sur "**Track**" et choisissez la piste voulue. Avancez dans cette piste jusqu'à l'emplacement dont vous voulez mesurer l'accord, appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction. Le D1600 mesure et affiche alors le nom et la hauteur de la note.

Etape 4. Enregistrement

Cette section explique les différentes possibilités que le D1600 vous offre pour l'enregistrement.

Pendant l'enregistrement, le signal audio suit le parcours suivant: entrée → canal du mélangeur → enregistreur.

1. Réglage du niveau et enregistrement

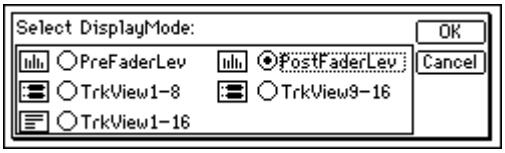
Cette section décrit comment enregistrer le signal des sources audio que vous avez assignées aux canaux du mélangeur sous "Etape 3. Assignation d'entrées audio aux canaux du mélangeur" (→p.23).

note Si vous voulez créer et enregistrer un nouveau morceau, voyez la section "1. Création d'un Song" (→p.21). Assurez-vous que le bouton [RHSL] est **éteint** (→p.112).

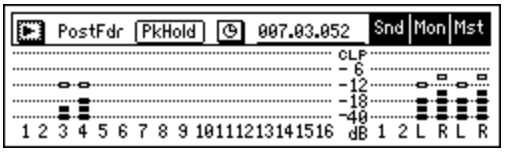
① **Vérifiez le mode d'enregistrement.**
Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode". Réglez "Select RecMode" sur "**Input**" (afin d'enregistrer le signal d'entrée).

Réglez le niveau d'enregistrement avec le curseur [CHANNEL].

- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶-" et choisissez "**PostFaderLev**", puis appuyez sur le bouton "OK".



- Quand vous augmentez le niveau avec le curseur [CHANNEL], le VU-mètre du canal d'entrée affiche le volume correspondant. Réglez le curseur de façon à ce que le VU-mètre n'atteigne jamais le niveau "**CLP**".



② **Passez à l'endroit auquel vous souhaitez commencer l'enregistrement (→p.35).**
Vous commencerez l'enregistrement depuis le début du morceau ("**001.01.000**" ou "**000:00.000**").

③ **Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste/des pistes que vous souhaitez enregistrer pour choisir REC (le témoin s'allume en rouge).**

④ **Activez le mode prêt-à-enregistrer.**
Appuyez sur le bouton [REC]. (Les témoins [REC] et [PLAY] se mettent à clignoter.)

⑤ **Lancez l'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [PLAY]. (Les témoins [REC] et [PLAY] restent allumés.)
Commencez à jouer.

⑥ **Arrêtez l'enregistrement.**
A la fin du morceau, appuyez sur le bouton [STOP]. (Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent.)

note Une fois l'enregistrement terminé, vérifiez si les données ont été correctement enregistrées.

⑦ **Rebobinez jusqu'au début du morceau (→p.35).**

⑧ **Choisissez la ou les pistes à reproduire.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste/des pistes que vous venez d'enregistrer afin de la/les placer en mode **PLAY** (le témoin s'allume en vert).

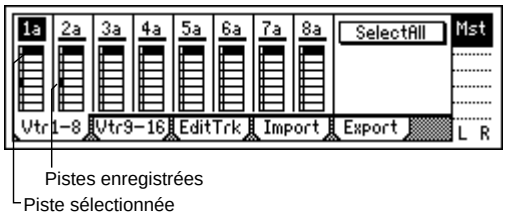
⑨ **Lancez la reproduction.**
Appuyez sur le bouton [PLAY]. (Le témoin [PLAY] s'allume.)

⑩ **Arrêtez la reproduction.**
A la fin du morceau, appuyez sur le bouton [STOP]. (Le témoin [PLAY] s'éteint.)

2. Enregistrement dans une piste virtuelle

Chacune des seize pistes du D1600 comporte **huit pistes virtuelles**.

Pour l'enregistrement de solos, etc., vous pouvez enregistrer chaque prise dans une **piste virtuelle différente** et choisir plus tard votre meilleure prise. Si vous effectuez une fusion de piste (ping-pong), vous pouvez aussi utiliser une **piste virtuelle non-sélectionnée** comme destination d'enregistrement: cela vous permettra de mixer seize pistes de données dans deux pistes sans devoir effacer aucune des pistes contenant les données originales (→p.29).



Enregistrer dans une piste virtuelle

① **Choisissez une piste virtuelle.**
Dans la page onglet [TRACK] "Vtr1–8" ou "Vtr9–16", choisissez la piste dans laquelle vous voulez enregistrer puis spécifiez une piste virtuelle non utilisée pour l'enregistrement avec la molette [VALUE].

② **Réglez le niveau d'enregistrement pour la source d'entrée et lancez l'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23).

3. Enregistrement d'une autre piste en écoutant ce qui est déjà enregistré (doublage)

Le "**doublage**" est une technique propre aux enregistreurs multipistes qui vous permet d'enregistrer de nouvelles pistes en écoutant le matériel déjà enregistré. Le doublage permet par exemple d'enregistrer un solo tout en écoutant un accompagnement déjà enregistré.

① **Choisissez les pistes que vous voulez reproduire.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste ou des pistes que vous voulez reproduire afin de la/les placer en mode **PLAY** (le témoin s'allume en vert).

② **Choisissez la piste d'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste que vous voulez enregistrer pour la placer en mode **REC** (le témoin clignote en rouge).

③ **Abaissez les curseurs des pistes que vous n'utilisez pas.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes qui ne sont ni enregistrées ni reproduites afin de les mettre en mode **MUTE** (témoin éteint). Cela permet de couper le son de ces pistes.

④ **Réglez le niveau d'enregistrement pour la source d'entrée et lancez l'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27)

Réglez "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode".

4. Punch In/Out – nouvel enregistrement d'un passage spécifique

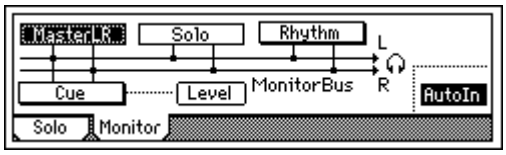
Il arrive parfois que l'on soit très satisfait de sa prestation, tout en regrettant le petit Fa dièse qui aurait dû être un Fa. Au lieu de réenregistrer toute la partition, vous pouvez corriger l'erreur sans toucher au reste (c'est ce que les anglophones entendent par *Punch In/Out*).
"**Punch In**" renvoie au début ("entrée") de l'enregistrement de la correction tandis que "**Punch Out**" désigne l'arrêt de l'enregistrement (ce qui ne signifie pas nécessairement que la reproduction s'arrête aussi).

Correction manuelle (Manual Punch)

Dans le mode **Manual Punch In/Out**, c'est vous qui définissez manuellement les points Punch In et Punch Out. Voici comment lancer/couper manuellement l'enregistrement de correction sur le D1600: pendant la reproduction, appuyez sur le bouton [REC] ou le commutateur au pied **PS-1** (disponible en option) pour lancer l'enregistrement. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [REC], [PLAY] ou sur le commutateur au pied.

① **Connectez la source d'entrée et réglez le niveau d'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27) et effectuez l'enregistrement.

② **Choisissez la sortie d'écoute.**
- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".



- Choisissez le signal que vous voulez écouter (→p.110).
- Activez le bouton "AutoIn" (→p.110).

note Si le bouton "AutoIn" est désactivé, vous entendrez toujours le signal d'entrée assigné à la piste d'enregistrement. Si en revanche ce bouton est activé, vous entendrez le son enregistré dans cette piste durant la reproduction, et le signal d'entrée assigné pendant l'enregistrement.

③ **Rebobinez jusqu'à une position qui se trouve quelques secondes avant l'endroit où vous comptez lancer la correction (→p.35).**

④ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**
Vous entendez le signal déjà enregistré dans la piste choisie pour la correction.

⑤ **A l'endroit où l'enregistrement doit commencer, appuyez sur [REC] (enclenchement de la correction).**
L'enregistrement commence alors (**Punch In manuel**). Vous entendez maintenant ce que vous jouez.

⑥ **Quand la correction est terminée, appuyez sur le bouton [REC] ou [PLAY].**
L'enregistrement est coupé et la reproduction de la piste reprend (**Punch Out manuel**). Vous entendez à nouveau le signal enregistré préalablement.

⑦ **Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton [STOP].**
Rebobinez vers une position qui se trouve un peu avant l'endroit où vous aviez enclenché l'enregistrement et écoutez votre morceau corrigé.

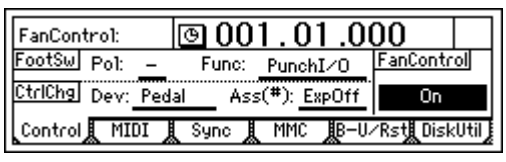
Correction manuelle avec un commutateur au pied

Il est souvent plus commode d'enclencher l'enregistrement au moyen d'un commutateur au pied PS-1 (disponible en option).
Un commutateur au pied vous permet de déclencher l'enregistrement à distance tout en jouant sur votre instrument.

① **Branchez un commutateur au pied à la borne [FOOT SW].**

② **Choisissez la page onglet [SYSTEM] "Control".**

③ **Spécifiez la fonction du commutateur au pied.**
Réglez le paramètre "Func (FootSwFunction)" sur "**PunchI/O**".



④ **Suivez les étapes ⑤ et ⑥ de la section "Correction manuelle (Manual Punch)" et effectuez votre correction manuelle en enfonçant le commutateur au pied au lieu du bouton [REC] (choisissez l'une ou l'autre de ces méthodes).**

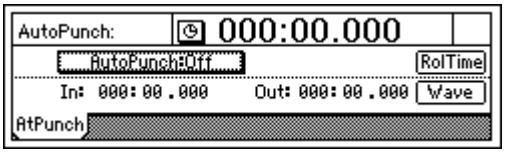
note Le commutateur au pied permet aussi de lancer l'enregistrement à partir du début du morceau.

- Réglez le paramètre "Func" de l'étape ③ sur "**Play/Stop**".
- Si vous désirez lancer l'enregistrement à partir du début du morceau, appuyez sur le bouton [REC] (son témoin clignote) et enclenchez l'enregistrement au moyen du commutateur au pied.

Correction automatique (Auto Punch In/Out)

La correction automatique (**Auto Punch In/Out**) vous permet de corriger des extraits enregistrés sans manipuler le D1600 avant ou pendant l'enregistrement.

① **Choisissez la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch".**



② **Définissez la position où l'enregistrement doit commencer (IN) et l'endroit où il doit s'arrêter (OUT).**
Pour en savoir plus sur la manière de définir les points **IN** et **OUT**, voyez p.35.
La page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch" vous propose un affichage de forme d'onde; regardez la forme d'onde affiché et définissez les points IN et OUT en appuyant sur le bouton "Wave" de cette page.

note Soyez conscient que les points IN et OUT que vous enregistrez remplacent les endroits sauvegardés respectivement avec les boutons [IN/LOC1] et [OUT/LOC2].

③ **Connectez la source d'entrée et réglez le niveau d'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27) et effectuez l'enregistrement.

④ **Effectuez les réglages de sortie d'écoute.**
Voyez l'étape ② de la section "Correction manuelle (Manual Punch)" (→p.28).

⑤ **Spécifiez la durée de l'échauffement (Pre-Roll), c.-a-d. à combien de temps du point d'enregistrement vous souhaitez lancer la reproduction.**
Dans la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch", appuyez sur le bouton "RolTime" pour activer la fenêtre de dialogue "SetRollTime" (→p.99).

- Définissez la durée de l'extrait d'échauffement avec "PreRoll" et la durée de l'extrait de contrôle (la durée de reproduction après la fin de l'enregistrement) avec "PostRoll". "Unit" permet de choisir l'unité temporelle utilisée pour afficher ces durées.
- Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page précédente.

⑥ **Activez la fonction de correction automatique (Auto Punch In/Out).**
Choisissez la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch" et appuyez sur le bouton "Auto Punch" pour l'**activer**. Le bouton [AUTO PUNCH] s'allume.

⑦ **Lancez l'enregistrement.**

- Dès que vous appuyez sur [REC], le D1600 sélectionne automatiquement l'endroit correspondant à votre réglage "PreRoll" et active le mode prêt-à-enregistrer (le témoin clignote).
- La reproduction commence dès que vous appuyez sur [PLAY]. Le D1600 reproduit la piste pendant la durée d'échauffement spécifiée. L'enregistrement commence automatiquement quand le D1600 atteint la position IN (le témoin [REC] s'allume).
- Dès que le D1600 atteint la position OUT, l'enregistrement est désactivé (le témoin [REC] clignote).

⑧ **Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

note Une fois la durée Post-Roll écoulée, la reproduction s'arrête et le D1600 rebobine jusqu'au début du point Pre-Roll (d'échauffement).

⑨ **Ecoutez à présent les données de votre passage corrigé.**

5. Fusion – combinaison de plusieurs pistes dans deux pistes

Il arrive parfois que vous "tombiez à court" de pistes et que vous ne pouviez pas enregistrer tout ce que vous souhaitez. Dans ce cas, vous pouvez faire appel à une technique qui vous permet de mélanger plusieurs pistes et d'enregistrer ce mélange dans deux autres pistes, après quoi vous pouvez "recycler" les pistes dont vous avez enregistré le mélange. C'est ce qu'on appelle une **fusion**. Utilisez cette technique lorsque vous voulez reproduire plus de 16 pistes.

Voilà un aperçu des différentes manières de fusionner les pistes sur le D1600.

- Vous pouvez fusionner le contenu de 16 pistes en écrasant deux de ces pistes.
- Vous pouvez fusionner le contenu de 16 pistes vers deux pistes virtuelles non-sélectionnées.
- Vous pouvez fusionner le signal de 14 pistes et de deux sources d'entrée externes vers les deux pistes restantes.
- Vous pouvez combiner plusieurs sources d'entrée externes et les enregistrer sur deux pistes.

note Quand vous enregistrez un CD audio avec un graveur CD-R/RW, ce sont les données des pistes 1 et 2 qui sont gravées. Veillez donc à fusionner les pistes de votre morceau fini dans les pistes 1 et 2.

note Au lieu d'enregistrer votre morceau fini sur un enregistreur stéréo externe, vous pouvez enregistrer un mix de votre morceau dans deux pistes du D1600.

Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes

L'exemple suivant vous montre comment fusionner les pistes 1~16 vers les pistes 1 et 2.

① **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode".
- Sélectionnez "Bounce" (=fusion de pistes).

② **Spécifiez le mode de fusion souhaité.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "Bounce".
- Réglez "BounceMode" sur "**16Tr→2Tr**".

③ **Spécifiez les pistes sélectionnées couramment pour l'enregistrement.**
Réglez "RecordVirtualTrack" sur "**Current**".

④ **Choisissez les pistes que vous voulez enregistrer.**
Réglez le statut des pistes d'enregistrement (1 et 2) sur **REC** (le témoin s'allume en rouge). Réglez les pistes de fusion (3~16) sur **PLAY** (témoin allumé en vert).

⑤ **Réglez le panoramique des pistes de reproduction.**
Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction et réglez le panoramique des canaux 1~16 avec les commandes [PAN].

⑥ **Réglez les niveaux de reproduction/d'enregistrement.**
Réglez les niveaux de reproduction avec le curseur [CHANNEL].
- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶-" pour activer la fenêtre de dialogue. Réglez "**PostFaderLev**" de sorte que vous puissiez voir le VU-mètre de chaque curseur.

⑦ **Ajustez le volume d'enregistrement avec le curseur [MASTER].**
Une fois que vous avez terminé les réglages, appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

⑧ **Rebobinez jusqu'au début du morceau (→p.35).**

⑨ **Lancez l'enregistrement de la fusion.**
Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer (le témoin clignote) et lancez l'enregistrement en appuyant sur [PLAY] (le témoin s'allume). Lancez la reproduction.

⑩ **Quand votre fusion est terminée, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

⑪ **Ecoutez le résultat de la fusion.**
- Mettez les boutons [TRACK STATUS] des pistes enregistrées (1 et 2) sur **PLAY** (témoin s'allume en vert).
- Abaissez les curseurs des autres canaux ou activez ("On") le paramètre "1" et "2" de la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo".
- Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction. Appuyez sur [STOP] à la fin du morceau.

Fusion de 16 pistes dans 2 pistes virtuelles non-sélectionnées

L'exemple suivant vous montre comment fusionner les pistes 1~16 (en choisissant la piste virtuelle "a" pour toutes les pistes) vers les pistes virtuelles "b" des pistes 1 et 2.

○ **Effectuez l'enregistrement de fusion en suivant les instructions de la section "Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes" (→p.29). Toutefois, à l'étape ③, changez le réglage "Record Virtual Track" sur "b" afin d'effectuer la fusion vers les pistes virtuelles "b".**

○ **Pour écouter les résultats de votre fusion, choisissez la piste virtuelle "b" et lancez la reproduction.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "Vtr1–8" et réglez "SelectVirtualTrack" sur "**1b**" et "**2b**" pour les pistes 1 et 2.

Fusion de 14 pistes et de 2 sources d'entrée externes vers les 2 pistes restantes

L'exemple ci-dessous vous montre comment fusionner le signal des pistes 1~14 et le signal des entrées INPUT 1 et 2 vers les pistes 15 et 16.

① **Spécifiez les canaux d'entrée.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch9–16".
- Assignez "**INPUT 1**" à "Ch15" et "**INPUT 2**" à "Ch16".

② **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**
- Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode".
- Sélectionnez "**Bounce**" (=fusion de pistes).

③ **Spécifiez le mode de fusion souhaité.**
- Choisissez la page onglet [RECORD] "Bounce".
- Réglez "BounceMode" sur "**14Tr+2In→2Tr**".

④ **Spécifiez les pistes d'enregistrement sélectionnées couramment pour l'enregistrement.**
Réglez "RecordVirtualTrack" sur "**Current**".

⑤ **Choisissez les pistes à fusionner et les pistes d'enregistrement.**
Mettez le bouton [TRACK STATUS] des pistes 1~14 sur **PLAY** (témoin allumé en vert) et le bouton [TRACK STATUS] des pistes 15 et 16 sur **REC** (témoin allumé en rouge).

⑥ **Réglez le panoramique des pistes de reproduction et des entrées.**
Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction et réglez le panoramique des canaux 1~14 avec les commandes [PAN]. Réglez le canal 15 à gauche et le canal 16 à droite.

⑦ **Réglez les niveaux de reproduction/d'entrée.**
Réglez les niveaux de reproduction et d'entrée avec le curseur [CHANNEL].
- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶-" pour activer la fenêtre de dialogue. Réglez "**PostFaderLev**" de sorte que vous puissiez voir le VU-mètre de chaque curseur.

⑧ **Réglez le niveau d'enregistrement.**
Ajustez le volume d'enregistrement avec le curseur [MASTER].
Une fois que vous avez terminé les réglages, appuyez sur [STOP].

⑨ **Lancez l'enregistrement de la fusion.**
Voyez les étapes ⑧~⑪ de la section "Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes" (→p.29).

note Après l'enregistrement ou l'édition de données, vous pouvez annuler le dernier changement en date grâce à la fonction Undo (→p.100). Si vous annulez l'enregistrement, n'oubliez pas de régler les pistes 15 et 16 sur la piste virtuelle "**a**".

Fusion de huit sources d'entrée externes vers deux pistes

L'exemple ci-dessous vous montre comment fusionner le signal des entrées INPUT 1~8 vers les pistes 1 et 2.

① **Spécifiez les canaux d'entrée.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1-8".
- Assignez "INPUT1"~"INPUT8" respectivement aux canaux "Ch1"~"Ch8".

② **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**
- Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode".
- Sélectionnez "Bounce" (=fusion de pistes).

③ **Spécifiez le mode de fusion souhaité.**
- Choisissez la page onglet [RECORD] "Bounce".
- Réglez "BounceMode" sur "14Tr+2In→2Tr".

④ **Spécifiez les pistes d'enregistrement sélectionnées couramment pour l'enregistrement.**
Réglez "RecordVirtualTrack" sur "Current".

⑤ **Choisissez les pistes d'enregistrement et les pistes des signaux d'entrée externes.**
Mettez le bouton [TRACK STATUS] des pistes d'enregistrement (1 et 2) sur REC (témoin allumé en rouge), réglez les pistes des entrées externes (3~8) sur INPUT (témoin allumé en orange) et les autres pistes (9~16) sur MUTE (témoin éteint).

⑥ **Réglez le panoramique des entrées.**
Réglez le panoramique des canaux 1~8 avec les commandes [PAN].

⑦ **Réglez les niveaux d'entrée.**
Réglez les niveaux d'entrée avec le curseur [CHANNEL].
- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶-" pour activer la fenêtre de dialogue. Réglez "**PostFaderLev**" de sorte que vous puissiez voir le VU-mètre de chaque curseur.

⑧ **Réglez le niveau d'enregistrement.**
Ajustez le volume d'enregistrement avec le curseur [MASTER].

⑨ **Lancez l'enregistrement des signaux combinés.**
Voyez les étapes ⑧~⑪ de la section "Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes" (→p.29).

Autres méthodes d'enregistrement

Enregistrement par déclenchement (Trigger)

Cette fonction lance l'enregistrement quand le signal d'entrée dépasse un certain niveau. Le D1600 commence l'enregistrement quand il reçoit un signal d'entrée dépassant le seuil spécifié.

① **Connectez une source de signal et réglez le niveau d'enregistrement.**
Voyez "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27).

② **Choisissez le mode d'enregistrement Trigger.**
Choisissez la page onglet [TRIGGER] "Trigger" et réglez "TriggerRec" sur "**On**" (le bouton [TRIGGER] s'allume).

③ **Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer (le témoin clignote).**

④ **Commencez à jouer.**
Le D1600 lance l'enregistrement dès que le niveau d'entrée dépasse le seuil ("Threshold") spécifié.

note Voyez "Threshold" et "PreTrigTime" (→p.101).

note Vous pouvez vérifier le seuil de déclenchement avec la fonction Rehearsal.

⑤ **Quand votre partie est terminée, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

Enregistrement en boucle (Loop)

Quand vous effectuez une correction automatique (Auto Punch In/Out), vous pouvez effectuer plusieurs passages d'enregistrement; après l'enregistrement, vous pouvez alors choisir la meilleure prise avec les fonctions Undo/Redo.
Si vous activez la fonction Auto Punch et que vous réglez "Loop" sur "**On**", le D1600 répète indéfiniment le passage **IN~OUT**, ce qui vous permet d'enregistrer plusieurs versions.
Vu qu'il s'agit d'un enregistrement Auto Punch répété automatiquement, le D1600 utilise également les points d'échauffement et de contrôle ("PreRoll" et "PostRoll") définis avec la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch" en plus du passage **IN~OUT** (d'enregistrement).

① **Mémorisez les points (IN~OUT) auxquels vous voulez lancer et arrêter l'enregistrement (→p.35).**
Vous pouvez aussi utiliser la fenêtre "**Wave**" de la page onglet [LOOP] "Loop" ou [AUTO PUNCH] "AtPunch".

② **Connectez une source de signal et réglez le niveau d'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27).

③ **Choisissez le signal d'écoute.**
Voyez l'étape ② sous "Correction manuelle (Manual Punch)" (→p.28).

④ **Réglez la durée de l'extrait d'échauffement et de l'extrait de contrôle.**
- Choisissez "**RolTime**" dans la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch".
- Définissez la durée de l'extrait d'échauffement avec "PreRoll" et la durée de l'extrait de contrôle avec "PostRoll". "Unit" permet de choisir l'unité temporelle utilisée pour afficher ces durées.
- Confirmez vos réglages en appuyant sur le bouton "OK".

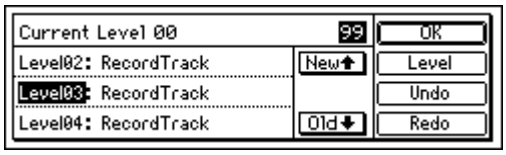
⑤ **Réglez "Auto Punch" sur "On" dans la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch". (Le bouton [AUTO PUNCH] s'allume.)**

⑥ **Dans la page onglet [LOOP] "Loop", réglez "Loop" sur "On".**

⑦ **Lancez l'enregistrement.**
- Dès que vous appuyez sur le bouton [REC], le D1600 saute jusqu'au début de l'extrait d'échauffement (c.-à-d. avant le point IN) et active le mode prêt-à-enregistrer (le témoin du bouton [REC] clignote).
- Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.
  Le D1600 reste en mode de reproduction pendant l'extrait d'échauffement. L'enregistrement commence au point IN (le témoin du bouton [REC] s'allume).
  Dès que le D1600 a atteint le point OUT, il arrête l'enregistrement (le témoin du bouton [REC] clignote à nouveau). La reproduction reprend alors jusqu'à la fin de l'extrait de contrôle.
  Le D1600 retourne ensuite au début de l'extrait d'échauffement et répète la procédure.
- Si vous appuyez sur le bouton [STOP] à un point situé en dehors du passage IN~OUT, le D1600 arrête l'enregistrement en boucle.

⑧ **Ecoutez votre enregistrement.**
Choisissez la meilleure prise avec Undo/Redo.

⑨ **Appuyez sur le bouton [UNDO].**
L'écran affiche une liste vous indiquant le dernier enregistrement ainsi que les prises précédentes.



⑩ **Choisissez dans cette liste votre prise la plus réussie en tournant la molette [VALUE].**

⑪ **Appuyez sur le bouton "Undo" afin d'exécuter la fonction Undo.**
Le D1600 choisit la prise spécifiée.

⑫ **Lancez la reproduction pour vous assurer que vous avez choisi la bonne prise.**
Si vous appuyez sur le bouton [PLAY] quand la fonction "AutoPunch" est réglée sur "**On**" (dans la page onglet [AutoPunch] "AtPunch"), le D1600 reproduira en boucle la portion entre le point de départ d'enregistrement (**IN**) et le point de fin d'enregistrement (**OUT**).

⑬ **Pour annuler la sélection effectuée avec Undo, appuyez sur le bouton "Redo" afin de retrouver la prise "Level00".**
Vous annulez ainsi l'opération **Undo** effectuée à l'étape ⑪.
Appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page d'écran précédente.

En plus des méthodes d'enregistrement décrites ci-dessus, le D1600 vous propose les types d'enregistrement suivants. Pour en savoir plus, voyez les pages en question.

- **Correction de timbre** pendant l'enregistrement (→p.38)
- Utilisation des **effets** pendant l'enregistrement (→p.44)
- Ecoute d'un **motif rythmique** du D1600 pendant l'enregistrement (→p.61)
- Enregistrement d'un **motif rythmique** du D1600 (→p.61)
- **Répétition avant un enregistrement** (fonction Rehearsal) (→p.112)

Etape 5. Reproduction

Cette section vous décrit la reproduction de base sur votre D1600; vous découvrirez aussi comment programmer la reproduction.

1. Reproduction

① **Choisissez la ou les pistes que vous désirez reproduire.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes que vous désirez reproduire pour les mettre en mode **PLAY** (leur témoin doit s'allumer en vert).

② **Avancez ou rebobinez jusqu'à l'endroit où vous voulez lancer la reproduction.**
Pour en savoir plus sur la manière de changer d'endroit dans un morceau, voyez p.35.

③ **Lancez la reproduction.**
Appuyez sur le bouton [PLAY]. (Le témoin [PLAY] s'allume.)

④ **Arrêtez la reproduction.**
Appuyez sur le bouton [STOP]. (Le témoin [PLAY] s'éteint.)

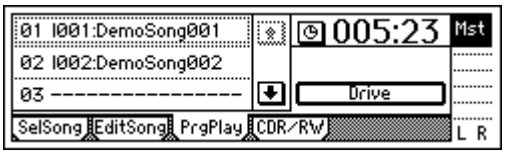
note Il est aussi possible de lancer/d'arrêter la reproduction au moyen d'un commutateur au pied **PS-1** (disponible en option) (→p.75).

2. Reproduction programmée (Program Play)

Cette fonction vous permet de reproduire vos morceaux dans l'ordre souhaité.
En plus de la reproduction programmée, vous pouvez utiliser cette fonction quand vous effectuez un mix sur DAT ou MD.

Création d'une liste programmée

① **Choisissez la page onglet [SONG] "PrgPlay".**



② **Choisissez le premier morceau.**
Choisissez "01" avec les boutons de défilement dans la liste de reproduction affichée et sélectionnez le Song souhaité avec la molette [VALUE]. Pour changer de lecteur, appuyez sur le bouton "Drive" pour activer la page d'écran "Drive Select". Choisissez le lecteur voulu dans cette page.

③ **Programmez les autres morceaux de votre liste en suivant la méthode ci-dessus.**

note Pour **effacer** un morceau de la liste, choisissez le morceau en question et sélectionnez "– – –" avec la molette [VALUE].

note La liste de reproduction programmée ("Program Play List") est conservée jusqu'à la mise hors tension du D1600.

Pour pouvoir reproduire une liste programmée, vous devez vous trouver dans la page onglet "PrgPlay".

Utilisation de la reproduction programmée

① **Choisissez la page onglet [SONG] "PrgPlay".**

② **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**
Le D1600 reproduit les Songs dans l'ordre défini par la liste, en commençant par le premier morceau du programme. Pendant la reproduction, vous pouvez passer au morceau suivant en appuyant sur le bouton [FF]. Le bouton [REW] permet de rebobiner jusqu'au début du morceau en cours de reproduction ou encore jusqu'au début du morceau précédent si vous vous trouvez déjà en début de morceau.

③ **Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].**

Autres méthodes de reproduction

Reproduction en boucle (Loop)

Cette fonction permet de répéter en boucle le passage situé entre les points IN et OUT d'un morceau. Vous pouvez utiliser cette fonction pour écouter le passage choisi et pour enregistrer en boucle quand vous effectuez une correction automatique (Auto Punch In/Out) (→p.31).

① **Choisissez la ou les pistes de reproduction.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes souhaitées pour les régler sur **PLAY** (le témoin s'allume en vert).

② **Mémorisez le passage que vous voulez reproduire en boucle (IN~OUT →p.98).**
Pour ce faire, vous pouvez utiliser la fenêtre "**Wave**" de la page onglet [LOOP] "Loop" ou de la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch".

③ **Choisissez la page onglet [LOOP] "Loop" et réglez le bouton "Loop" sur "On".**

④ **Lancez la reproduction en boucle.**
Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction à partir du point **IN**. Le D1600 répète alors indéfiniment le passage **IN~OUT**.

⑤ **Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

En plus des opérations de reproduction décrites ci-dessus, le D1600 vous propose d'autres types de reproduction. Pour en savoir plus, voyez les pages en question.

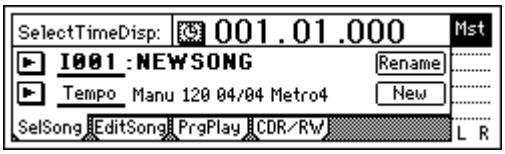
- Correction de timbre pendant la reproduction (→p.37)
- Réglage de niveau et de panoramique pendant la reproduction (→p.37)
- Utilisation d'effets pendant la reproduction (→p.43)
- Utilisation des motifs rythmiques du D1600 durant la reproduction (→p.61)

Etape 6. Avancer/reculer et sauvegarde de positions

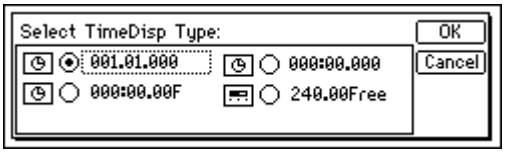
Dans cette section, vous apprendrez comment avancer et reculer (rebobiner) au sein d'un morceau et comment mémoriser des positions vers lesquelles vous souhaitez sauter.

1. Changement d'affichage du compteur

Le D1600 permet de changer l'unité d'affichage de son compteur temporel.



① **Appuyez sur le bouton " ◷ " à gauche du compteur pour activer la fenêtre de dialogue "Select TimeDisp Type".**



② **Choisissez le format qui vous convient le mieux et appuyez sur le bouton "OK".**
Vous pouvez choisir un des quatre modes d'affichage suivants.

- ___.__.___ "mesures" . "temps" . "1/96e de temps"
- ___:__.___ "minutes" : "secondes" . "1/1000e de seconde"
- ___:__.__**F** "minutes" : "secondes" . "1/30e de seconde"
- ___.__ **Free** "minutes" . "secondes" (durée d'enregistrement disponible)

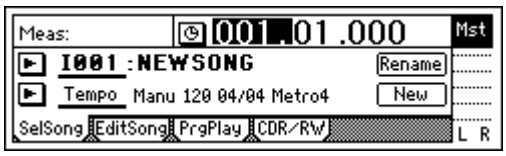
note Pour que la plage "__.__ Free" de l'écran affiche la durée d'enregistrement disponible avec précision, vous devez régler le bouton [TRACK STATUS] de la piste d'enregistrement sur **REC** et régler le compteur de sorte qu'il indique la durée d'enregistrement disponible ("FreeTime"). Quand vous effectuez ces réglages, le D1600 affiche la durée d'enregistrement disponible pour les pistes réglées sur **REC**.

2. Avance rapide/rebobiner

Utilisation du compteur

① **Choisissez une page d'écran où le compteur est affiché dans la partie supérieure de l'écran, telle que la page onglet [SONG] "SelSong".**

② **Sélectionnez l'unité que vous voulez modifier.**



③ **Entrez la valeur voulue avec la molette [VALUE].**

Utilisation des boutons [FF] et [REW]

Rebobiner
Appuyez sur le **bouton [REW]** pour reculer vers le début du morceau. Vous pouvez garder ce bouton enfoncé pour reculer plus vite.
Il est même possible de reculer pendant la reproduction.

Avancer
Appuyez sur le **bouton [FF]** pour avancer vers la fin du morceau. Ici aussi, vous pouvez garder le bouton enfoncé pour avancer plus vite.
Vous pouvez également avancer pendant la reproduction.

Retour au début du morceau actuel
Si vous êtes assez éloigné du début du morceau, gardez [STOP] enfoncé pendant que vous appuyez sur [REW] pour sauter au début.

Passer à la fin du morceau actuel
Si vous vous vous trouvez au milieu du morceau, gardez [STOP] enfoncé pendant que vous appuyez sur [FF] pour passer à la fin du morceau.

Utilisation des points Locate (LOC1, LOC2, LOC3, LOC4)

Le D1600 permet de mémoriser une position spécifique dans un point "**Locate**" et de sauter à cet endroit en appuyant sur un seul bouton.
Vous pouvez mémoriser **quatre** points "Locate" par morceau.
Appuyez sur le bouton [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] ou [END/LOC4].

note Une deuxième fonction de ces positions mémorisées est le réglage des points IN et OUT pour la correction automatique (Auto Punch) ou du début et de la fin d'un extrait à éditer, etc. Pour en savoir plus sur la mémorisation et la sélection des points Locate, voyez p.98

Mémorisation d'un point Locate

① **Déplacez-vous jusqu'à l'endroit que vous souhaitez mémoriser.**
Utilisez pour ce faire le compteur ou le bouton [FF] ou [REW].

② **Appuyez sur le bouton [STORE] pour mémoriser la position actuelle.**

③ **Mémorisez la valeur temporelle sous forme de point Locate.**
Appuyez sur le bouton [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] ou [END/LOC4]. La valeur temporelle est uniquement assignée à ce bouton.

note Vous pouvez enregistrer d'autres positions temporelles en effectuant les étapes ② et suivantes pendant la reproduction ou l'enregistrement. (La position mémorisée correspond donc toujours à l'endroit auquel le D1600 se trouve quand vous appuyez sur le bouton [STORE].)

Pour passer à un point Locate

Appuyez sur le bouton [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] ou [END/LOC4] afin de sauter jusqu'à la position temporelle assignée à ce bouton.

Utilisation des Markers (repères)

Une autre façon de mémoriser des positions vers lesquelles vous désirez sauter consiste à programmer un **Marker**. Vous pouvez donner un nom à chaque Marker et ainsi identifier les différentes parties de vos morceaux.
Le D1600 propose **100** mémoires Marker par morceau.

Mémorisation de Markers

① **Déplacez-vous jusqu'à l'endroit auquel vous voulez mémoriser un Marker.**
Utilisez pour ce faire le compteur ou le bouton [FF] ou [REW].

② **Appuyez sur le bouton [STORE] pour mémoriser la position temporelle.**

③ **Mémorisez la position temporelle dans un Marker.**
Appuyez sur le bouton [MARK] pour mémoriser la position temporelle sous forme de Marker. Dès que vous appuyez sur ce bouton, l'endroit est mémorisé. Les numéros de Marker sont toujours triés en fonction de leur position.

note Vous pouvez enregistrer d'autres positions temporelles en effectuant les étapes ② et suivantes pendant la reproduction ou l'enregistrement. (La position mémorisée correspond donc toujours à l'endroit auquel le D1600 se trouve quand vous appuyez sur le bouton [STORE].)

Pour sauter à l'emplacement d'un Marker

① **Choisissez la page onglet [MARK] "Mark".**

② **Choisissez le Marker souhaité avec "MarkNumber".**

③ **Appuyez sur le bouton "Recall" pour charger le Marker.**
Le D1600 saute instantanément à la position temporelle du Marker choisi.

Effacement d'un Marker

La fonction Undo ne permet pas de retrouver un Marker effacé.

① **Choisissez la page onglet [MARK] "Mark".**

② **Choisissez le Marker que vous voulez effacer avec "MarkNumber".**

③ **Appuyez sur le bouton "Delete" pour appeler la fenêtre de dialogue.**

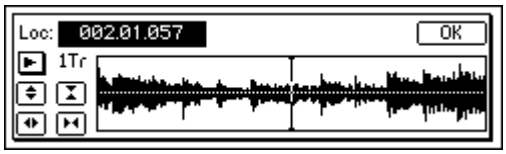
④ **Vérifiez la plage "mark number to be deleted" dans le coin supérieur gauche. S'il s'agit bien du Marker à effacer, appuyez le bouton "Yes". Dans le cas contraire, appuyez sur le bouton "No".**
Pour annuler tous les Markers, vous devez appuyer sur le bouton "Select All" afin de l'**activer**. Appuyez ensuite sur le bouton "Yes" pour effacer tous les Markers.

Donner un nom à un Marker

- Appuyez sur le bouton "Rename" pour afficher la fenêtre de dialogue "RenameMark". Pour en savoir plus sur la manière de choisir un nom, voyez la section "2. Nom du morceau" (→p.21).
- Quand vous avez trouvé un nom qui vous plaît, appuyez sur le bouton "OK".

3. Recherche d'emplacements avec la fonction Scrub

Le D1600 vous propose les fonctions **Scrub**, **Reproduction à partir de/Reproduction jusqu'à** et **Ralenti de reproduction**; celles-ci permettent de trouver l'emplacement exact du début de vos morceaux ou de mémoriser un point Locate ou un Marker avec une précision encore plus grande.



Utilisation de la fonction Scrub

① **Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste que vous souhaitez éditer, afin de la mettre en mode PLAY (le témoin s'allume en vert).**

② **Appuyez sur le bouton [SCRUB] pour activer la fonction "Scrub" (le témoin s'allume).**

③ **Spécifiez la piste que vous voulez reproduire avec "TrackSelect".**

④ **Choisissez "Loc" et tournez la molette [VALUE] jusqu'à la position souhaitée.**
Le D1600 reproduit les données de la piste en se basant sur les déplacements que vous effectuez avec la molette [VALUE].

Etape 7. Utilisation du mélangeur

Ici, vous apprendrez comment régler le volume, le timbre, le panoramique etc. pour chaque canal lors de l'entrée, de la reproduction ou de l'enregistrement. Ces opérations vous permettront de "mixer".

Pour en savoir plus sur le réglage des effets, voyez p.43.

1. Régler le volume des canaux

Les curseurs [CHANNEL] permettent de régler le volume d'entrée/d'enregistrement/de reproduction des canaux. Augmentez ou réduisez le volume avec les curseurs (→p.112).
Le volume peut être réglé entre **– ∞** (inaudible) jusqu'à **+12dB** en passant par le gain neutre (**0 dB**).

note Dans la plupart des cas, il est préférable de mettre les curseurs en position de gain neutre (position à laquelle le niveau du signal de sortie est identique à celui du signal d'entrée). Si l'un ou l'autre canal est plus fort que les autres, diminuez son volume plutôt que d'augmenter celui des autres canaux. Cette méthode réduit les risques de distorsion et offre une qualité sonore optimale pour votre mix.

- Souvenez-vous que pour une **paire** de canaux, il convient de manipuler le curseur du canal impair (→p.38).
- Ces réglages peuvent être mémorisés dans une **scène** (→p.40).

2. Régler le panoramique (position stéréo)

Vous pouvez régler le panoramique (position stéréo) de chaque canal avec les commandes [PAN].

Commandes [PAN] des canaux 1~16
En tournant la commande vers la gauche, vous déplacez le signal en question vers le haut-parleur gauche. Tournez la commande vers la droite pour que le signal en question soit reproduit par le baffle droit.

note Dans un mix typique, la voix et la basse sont situées au centre, la guitare à droite ou à gauche et le piano à l'opposé de la guitare.

- Souvenez-vous que pour une **paire** de canaux, il convient de manipuler la commande du canal impair (→p.38).
- Ces réglages peuvent être mémorisés dans une **scène** (→p.40).

Si vous avez réglé les canaux 1/2~15/16 sur Pair (=Balance) et que vous enregistrez le signal des pistes 1/2~15/16 en stéréo, laissez la commande [PAN] en position centrale pour le canal impair de la paire en question.

3. Egalisation (réglage du timbre)

L'égaliseur à trois bandes du D1600 permet de modifier le timbre de chaque canal.

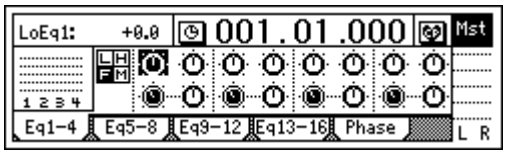
- Pour régler le timbre du son d'entrée (analogique), utilisez la fonction **Input EQ** (pages onglets [INPUT] "InEq1–4", "InEq5–8").
  Ces réglages affectent le timbre du son enregistré.
- Pour régler le timbre du son reproduit, utilisez la fonction **EQ** (pages onglets [EQ/PHASE] "Eq1–4", "Eq5–8", "Eq9–12" et "Eq13–16").

note L'égaliseur du D1600 permet d'atténuer une plage de fréquences produisant du bruit (sifflement) ou d'atténuer/d'accentuer les graves ou aigus afin de corriger le timbre.
La plupart du temps, vous utiliserez l'égaliseur pour améliorer la définition ou le caractère d'un signal. Bien qu'il soit possible d'amplifier les fréquences, cela risque de porter atteinte à votre ouïe et à votre mix. Aussi, nous vous conseillons de d'abord essayer d'éliminer les fréquences trop proéminentes en les atténuant avant d'amplifier la même bande des autres canaux. L'égaliseur ne doit pas être considéré comme un effet mais plutôt comme une aide précieuse pour rendre l'image sonore plus transparente. De plus, il est aussi possible d'atténuer certaines fréquences ("moins").

Egalisation pendant la reproduction des pistes

- Pour une **paire** de canaux, effectuez le réglage avec la commande "Eq" du canal impair (→p.38).
- Ces réglages peuvent être mémorisés dans une **scène** (→p.40).

① **Choisissez la page onglet contenant les réglages d'égalisation que vous voulez modifier.**
Vous pouvez choisir parmi les pages onglets [EQ/PHASE] "Eq1–4", "Eq5–8", "Eq9–12" et "Eq13–16".



② **Choisissez le type d'égalisation souhaité.**
Le D1600 vous propose les commandes d'égalisation suivantes pour chaque canal.
- Gain d'égalisation des aigus (H): icône supérieur droit
- Gain d'égalisation des graves (L): icône supérieur gauche
- Gain d'égalisation des médiums (M): icône inférieur droit
- Fréquence de coupure d'égalisation des médiums (F): icône inférieur gauche

③ **Réglez le gain et la fréquence de coupure.**
Quand vous spécifiez une valeur négative (**–**) avec une **commande de gain**, la bande de fréquence en question est atténuée. Tournez la commande vers la droite (**+**) pour accentuer la bande de fréquence. Plus vous choisissez une valeur élevée, plus la **fré-**

quence de coupure (F) augmente. Quand vous spécifiez une valeur inférieure, la fréquence diminue.

Réglage des aigus et des graves

- Choisissez "High EQ Gain (H)" pour régler le gain des aigus ou "Low EQ Gain (L)" pour régler le gain des graves du canal souhaité. Spécifiez la valeur de gain avec la molette [VALUE]. Le D1600 affiche cette valeur dans le coin supérieur gauche de l'écran.

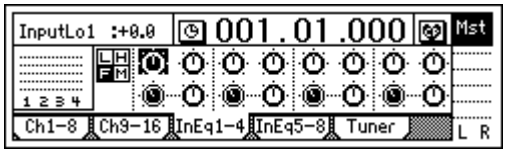
Réglage des médiums

- Choisissez "Mid EQ Cutoff Frequency (F)" pour le canal souhaité et réglez la fréquence de coupure avec la molette [VALUE]. Le D1600 affiche cette valeur dans le coin supérieur gauche de l'écran.
- Choisissez "Mid EQ Gain" pour régler le gain des médiums du canal souhaité. Spécifiez la valeur de gain avec la molette [VALUE]. Le D1600 affiche cette valeur dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Egalisation des entrées analogiques/enregistrement d'un signal corrigé

L'égaliseur vous permet de corriger le signal des entrées analogiques (l'égalisation n'est pas disponible pour l'entrée numérique); vous pouvez aussi enregistrer un signal corrigé avec l'égaliseur.

① **Choisissez la page onglet contenant le canal dont vous souhaitez corriger le timbre.**
Choisissez la page onglet [INPUT] "InEq1–4".



② **Choisissez une source d'entrée et réglez son niveau d'entrée de manière appropriée.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27). Vérifiez si le son est audible et si le VU-mètre affiché à gauche de l'écran réagit au signal d'entrée.

③ **Choisissez le réglage de gain et de fréquence de coupure d'égalisation des médiums pour chaque "Input EQ" (égalisation d'entrée) et réglez la valeur avec la molette [VALUE] (→p.37 ② ③).**

④ **Enregistrez le signal corrigé par l'égaliseur.**
Voyez la section "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.27).

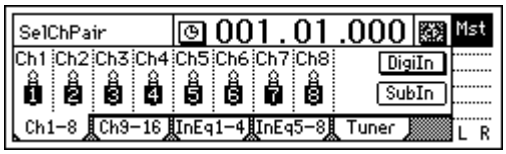
4. Accouplement de réglages

Il est possible d'**accoupler** un canal impair et son collègue pair (1–2, 3–4, 5–6, 7–8, 9–10, 11–12, 13–14, 15–16), ce qui comporte l'avantage que tout changement apporté à l'un des deux est automatiquement effectué chez l'autre.
Dans ce qui suit, nous parlerons de *paires* de canaux, qui sont particulièrement utiles pour le mélange de signaux enregistrés en stéréo.
Voici les fonctions qui peuvent être couplées:

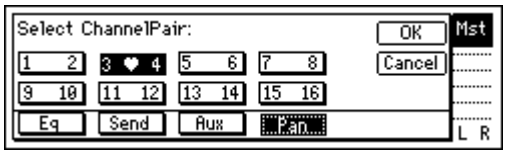
- boutons [TRACK STATUS]
- égalisation (des canaux)
- niveau d'envoi aux effets (EffSnd 1 + 2)
- niveau d'envoi à l'effet externe (AuxSend)
- commandes [PAN]
- curseurs [CHANNEL]

note Hormis les boutons [TRACK STATUS] et les curseurs [CHANNEL], vous pouvez en outre décider au coup par coup si les fonctions possibles doivent réellement être interconnectées lors de l'accouplement de deux canaux. L'accouplement est effectué simultanément pour les niveaux 1 et 2 d'envoi aux effets.

① **Activez la page d'écran "Select Pair" (choix de la paire).**
Appuyez sur le bouton "♥" (SelChPair) présent dans les pages [INPUT], [EQ/PHASE] et [INSERT EFFECT] pour activer la page d'écran "Select ChannelPair" ci-dessous.



② **Choisissez la paire de canaux dont vous voulez accoupler les réglages.**
Appuyez sur un bouton "**1 2**"~"**15 16**" pour l'activer ("**On**"). (Pour la paire choisie, l'écran affiche l'icône "♥".)



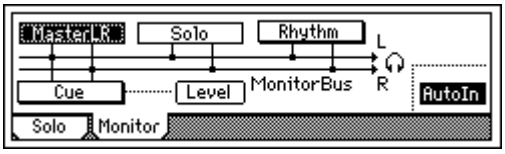
③ **Choisissez le ou les paramètres qui seront accouplés.**
Choisissez la ou les fonctions qui seront accouplées pour la paire de canaux choisie dans la page "Select ChannelPair".
Choisissez les fonctions souhaitées parmi "**Eq**", "**Send**", "**Aux**" et "**Pan**" en appuyant sur les fonctions en question. Appuyez ensuite sur le bouton "OK" pour enregistrer vos réglages.

5. Réglages d'écoute

Pour écouter le son du D1600, connectez des enceintes actives, etc. à ses bornes [MONITOR OUT L/R] ou un casque d'écoute à sa borne [PHONES].

Choix du signal d'écoute

① **Choisissez le signal que vous voulez écouter.**
- Choisissez le signal d'écoute dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".
- "MasterLR" correspond au réglage habituel. Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'**activer** (il apparaît en contrasté).



note Si "Solo" est sélectionné, vous entendrez uniquement le signal du canal isolé avec la fonction Solo. Dans ce cas, désactivez "Solo" avant de choisir le signal d'écoute.

② **Réglez le mode d'écoute.**
Pendant la reproduction, les canaux du mélangeur pour lesquels [TRACK STATUS] est réglé sur **PLAY** (témoin allumé en vert) permettent d'écouter le son des pistes reproduites. Pour les canaux du mélangeur dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC** (témoin allumé en rouge), vous entendrez le signal de la source d'entrée.

note Si vous appuyez sur le bouton "AutoIn" pour l'activer ("On"), les canaux du mélangeur pour lesquels [TRACK STATUS] est réglé sur **REC** permettent d'écouter le son des pistes jouées pendant la reproduction. Pendant l'enregistrement (ou la répétition avec Rehearsal) ou à l'arrêt, vous pouvez écouter le signal de la source d'entrée.

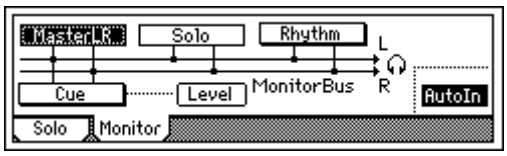
③ **Réglez le volume d'écoute.**
Réglez le volume d'écoute aux bornes [MONITOR OUT L/R] ou à la borne [PHONES] en tournant respectivement la commande [MONITOR OUT LEVEL] ou [PHONES].

Réglage du volume d'écoute

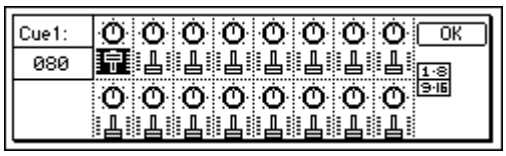
Vu que les curseurs [CHANNEL] du D1600 servent à régler le niveau d'enregistrement de chaque piste et le niveau de volume de chaque canal, le volume d'enregistrement et le volume d'écoute sont identiques.
C'est pourquoi le D1600 comporte une fonction **Cue Level** qui permet de régler le volume d'écoute indépendamment du volume d'enregistrement. Cette fonction sera par exemple utile quand vous souhaitez augmenter le niveau d'écoute de votre instrument. Le niveau d'écoute n'a aucun effet sur le niveau d'enregistrement (bus LR).

① **Choisissez le mode d'écoute "Cue".**
Activez le bouton "Cue" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

note Si le bouton "Solo" est activé, votre réglage solo aura priorité d'écoute. Désactivez le bouton "Solo".



② **Réglez le niveau d'écoute.**
Appuyez sur le bouton "Level" afin d'afficher la page d'écran de volume d'écoute. Sélectionnez l'icône de chaque canal et réglez le volume et le panoramique avec la molette [VALUE]. Les valeurs sont affichées dans le coin supérieur gauche de l'écran.



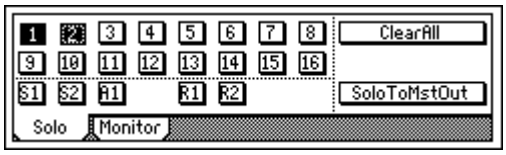
6. Réglage de la fonction Solo

Quand la fonction Solo est activée, le D1600 envoie uniquement au bus d'écoute le son des canaux dont le bouton "Solo" est **activé**. Utilisez cette fonction quand vous avez enregistré plusieurs pistes et que vous voulez isoler le son d'un canal particulier ou quand vous voulez écouter un signal d'envoi, etc. Le son du canal "solo" est envoyé aux bornes [MONITOR OUT L/R] et à la borne [PHONES].

Mise en solo des signaux souhaités

① **Choisissez les signaux auxquels vous voulez appliquer la fonction Solo et activez cette fonction.**
Vous pouvez effectuer ces réglages dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo".
Appuyez sur le ou les boutons "Solo" voulus pour activer la mise en solo des signaux en question (le ou les boutons choisis apparaissent alors en contrasté). A partir du moment où vous avez mis un canal en solo, le bouton [SOLO/MONITOR] se met à clignoter.

note Vous pouvez appliquer la fonction Solo à un ou plusieurs signaux.



② **Réglez le niveau d'écoute.**
Réglez le niveau d'écoute avec la commande [MONITOR OUT LEVEL] ou [PHONES LEVEL].

Pour désactiver la fonction Solo

- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo" et **désactivez** le bouton "Solo".
- Vous pouvez désactiver cette fonction simultanément pour tous les signaux en appuyant sur le bouton "ClearAll".

Transmission des signaux solo aux sorties Master

Vous pouvez assigner le son des canaux mis en solo aux bornes de sortie [MASTER OUT L/R]. Effectuez ce réglage pour écouter le signal des canaux mis en solo via le système d'écoute connecté aux sorties [MASTER OUT L/R].

○ **Appelez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo" et activez le bouton "SoloToMstOut" (affiché en contrasté).**

Ce réglage est cependant automatiquement **désactivé** quand vous quittez la page d'écran [SOLO/MONITOR].

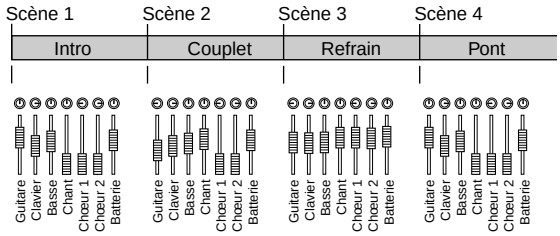
7. Sauvegarde/chargement d'une scène

Les réglages du mélangeur peuvent être sauvegardés sous forme de scènes. Ces scènes peuvent être chargées automatiquement lors de la reproduction. Vous pouvez utiliser ces scènes pour mémoriser et charger des réglages utilisés fréquemment. Quand vous chargez les réglages d'une scène, vous pouvez soit les insérer à l'emplacement souhaité, soit écraser les réglages originaux du mélangeur.

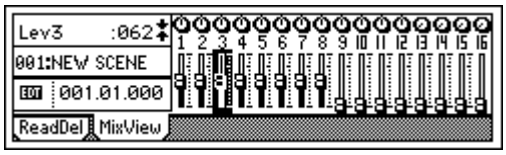
note Chaque Song propose un maximum de 100 mémoires de scène.

Voici les paramètres que vous pouvez capturer dans une scène:

- Réglages d'égalisation
- Réglages d'effets
- EffSnd (envoi des effets)
- AuxSend (envoi à un effet externe)
- Commandes [PAN]
- Curseur [CHANNEL] de chaque canal



note Les curseurs et commandes de panoramique du panneau supérieur ne sont pas motorisés. Cependant, quand vous activez la page onglet [SCENE] "MixView", vous pouvez vérifier les changements apportés à ces réglages.



Mémorisation de scène

① **Déplacez-vous jusqu'à l'endroit où vous voulez charger automatiquement une scène.**
Utilisez pour ce faire le compteur ou le bouton [FF] ou [REW] (→p.35).

② **Réglez les paramètres du mélangeur.**
Réglez les curseurs [CHANNEL], les commandes [PAN], l'égalisation, les effets, etc.

③ **Mémorisez la scène.**
- Mémorisez la position actuelle en appuyant sur le bouton [STORE].
- Appuyez sur le bouton [SCENE] pour sauvegarder les réglages de la scène dans la mémoire "SCENE ***".

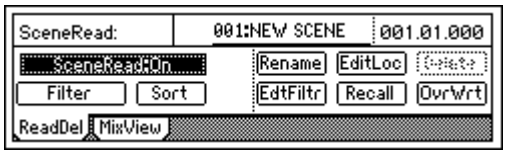
note Le D1600 numérote automatiquement les scènes. Une nouvelle scène est toujours placée dans la première mémoire de scène disponible.
Vous pouvez aussi effectuer l'étape ③ pendant la reproduction ou l'enregistrement du morceau.

Changement automatique de scènes pendant la reproduction de morceau: Scene Playback

Cette section vous montre comment programmer des changements automatiques de scènes. Dans ce cas, les scènes sont automatiquement chargées aux positions temporelles spécifiées.

note Mémorisez chaque scène à l'emplacement souhaité (→"Mémorisation de scène").

① **Activez la fonction "SceneRead".**
- Choisissez la page onglet [SCENE] "ReadDel".



- Appuyez sur le bouton "SceneRead" pour le régler sur "**On**". Une fois ce paramètre réglé sur "On", le bouton [SCENE] s'allume.

② **Lancez la reproduction du morceau.**
Sautez jusqu'à la position où vous voulez commencer la reproduction et appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.
Quand le D1600 atteint la position mémorisée, il charge automatiquement la scène en question.

Chargement manuel d'une scène

Voici comment faire si vous préférez charger manuellement les réglages de scène.

① **Désactivez la fonction "SceneRead".**
- Choisissez la page onglet [SCENE] "ReadDel".
- Appuyez sur le bouton "SceneRead" pour le régler sur "**Off**". Une fois ce paramètre réglé sur "Off", le bouton [SCENE] s'éteint.

Si "SceneRead" est réglé sur "**On**", vous ne pouvez pas charger les scènes manuellement.

② **Chargez une scène.**
Déplacez le curseur jusqu'au "SceneNumber" dans la page onglet [SCENE] "ReadDel" ou "MixView" et choisissez la mémoire de scène voulue avec la molette [VALUE]. Le D1600 charge les réglages de la scène choisie.

Copie d'une scène

Vous pouvez copier une scène mémorisée dans une autre position temporelle.

① **Choisissez la scène contenant les réglages que vous voulez utiliser dans un autre endroit du morceau.**
Pour savoir comment charger une scène, voyez la section "Chargement manuel d'une scène".

② **Sautez jusqu'à la position à laquelle vous voulez mémoriser les réglages dans une scène (→p.35).**

③ **Mémorisez la scène.**
Appuyez sur le bouton [STORE], puis sur le bouton [SCENE].

Edition et écrasement d'une scène

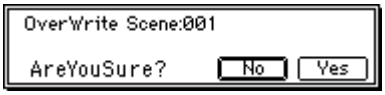
Voyons à présent comment éditer les réglages d'une scène et les sauvegarder dans la même scène en écrasant les réglages existants.

① **Chargez la scène souhaitée.**
Chargez la scène dont vous souhaitez modifier les réglages en suivant la procédure décrite sous "Chargement manuel d'une scène".

② **Editez les réglages de la scène.**
Réglez comme bon vous semble les curseurs [CHANNEL], les commandes [PAN], l'égaliseur, les effets, etc.

③ **Mémorisez vos éditions dans la même scène.**
- Vérifiez dans la page onglet [SCENE] "ReadDel" si le numéro de scène correspond bien à la scène que vous voulez modifier.
- Appuyez sur le bouton "OvrWrt".

L'écran vous demande confirmation. Appuyez sur le bouton "Yes" pour écraser les réglages de la scène spécifiée.



Effacement d'une scène

Voici comment effacer les scènes dont vous n'avez plus besoin.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

① **Choisissez la scène à effacer.**
Chargez la scène que vous voulez effacer en suivant la procédure décrite sous "Chargement manuel d'une scène". Si vous comptez effacer toutes les scènes, choisissez n'importe quelle scène.

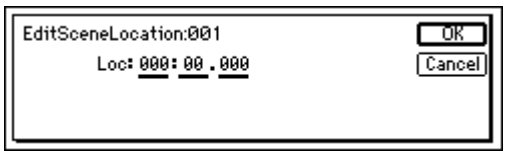
② **Effacez la ou les scènes.**
Appuyez sur le bouton "Delete" de la page onglet [SCENE] "ReadDel". Vérifiez le numéro affiché dans la plage "Delete scene number" en haut à gauche de l'écran. Si ce dernier correspond à la scène que vous voulez effacer, appuyez sur le bouton "Yes" pour confirmer l'effacement. Dans le cas contraire, enfoncez le bouton "No" pour annuler l'opération.
Pour effacer toutes les scènes, appuyez sur le bouton "SelectAll" pour l'**activer**. Enfoncez ensuite le bouton "Yes" pour effacer toutes les scènes.

Modification de la position temporelle d'une scène mémorisée

La procédure suivante vous permet de changer la position temporelle d'une scène.

① **Choisissez la scène souhaitée.**
Chargez la scène que vous voulez déplacer en suivant les instructions sous "Chargement manuel d'une scène".

② **Changez la position temporelle de la scène.**
- Appuyez sur le bouton "EditLoc".

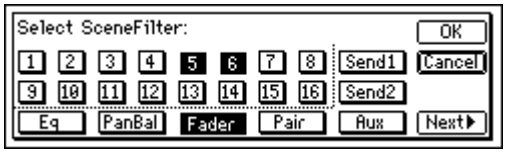


- Modifiez la valeur temporelle dans la fenêtre de dialogue et appuyez sur le bouton "OK" pour déplacer la scène.

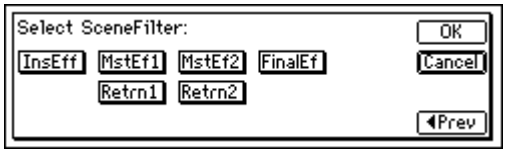
Filtrage des scènes

① **Appuyez sur le bouton "Filter" de la page onglet [SCENE] "ReadDel" afin d'activer le paramètre "Select SceneFilter".**

② **Choisissez les paramètres à filtrer (c.-à-d. les paramètres que vous ne souhaitez pas mémoriser/charger dans votre scène).**
Les réglages de filtre sont répartis sur deux pages d'écran; vous pouvez passer d'une page à l'autre en utilisant le bouton "Next".



La première page permet de régler les paramètres de filtre pour chaque canal. Si par exemple vous voulez filtrer les données de panoramique des canaux 5 et 6, **activez** alors les boutons "**5**", "**6**" et "**Fader**".



La deuxième page d'écran contient des filtres de paramètres généraux. Ici aussi, **activez** les boutons pour les paramètres que vous voulez filtrer. Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos réglages de filtre.

Changement de scènes via MIDI

Transmission MIDI

Quand vous chargez une scène, le D1600 envoie aussi un message de changement de programme, à condition que le changement de scène se déroule conformément aux cas suivants:

- Quand vous changez de scène avec le paramètre "SceneNumber" de la page onglet [SCENE] "ReadDel".
- Quand vous mémorisez une scène avec les boutons [STORE] et [SCENE].
- Quand "SceneRead" est réglé sur "**On**" et que vous changez de scène pendant la reproduction/l'enregistrement.

Réception MIDI

Quand “SceneRead” est réglé sur “**Off**”, le D1600 charge la scène correspondante à la réception d’un message de changement de programme.
Quand “SceneRead” est réglé sur “**On**”, le D1600 ignore tous les messages de changement de programme transmis, quel que soit leur statut (reproduction, enregistrement ou arrêt).

① **Connectez le dispositif MIDI externe (→p.73).**

② **Effectuez les réglages MIDI appropriés.**
Activez la page onglet [SYSTEM] “MIDI” et réglez “GlobalCh” sur le même numéro de canal MIDI que celui utilisé par le dispositif externe pour la transmission.
Pour pouvoir transmettre des messages MIDI, activez la page onglet [SYSTEM] “MIDI” et réglez “Prog-Change” “Trans” sur “On”.
Pour pouvoir recevoir des messages MIDI, activez la page onglet [SYSTEM] “MIDI” et réglez “Prog-Change” “Recv” sur “On”.

③ **Réglez “SceneRead” sur “Off” dans la page onglet [SCENE] “ReadDel”.**

④ **Transmettez des messages de changement de programme avec l’instrument MIDI externe pour changer de scènes sur le D1600.**
A la réception du numéro de programme 0, le D1600 active la scène “**001**”. Les numéros de programme MIDI 00~99 correspondent aux scènes “**001**”~“**100**”.

Etape 8. Utilisation des effets

Présentation des effets

Le D1600 vous propose jusqu'à huit **effets d'insertion**, que vous pouvez appliquer à un signal d'entrée analogique ou à un canal du mélangeur, deux **effets maîtres**, que vous pouvez appliquer à tous les canaux et un **effet Final** appliqué au signal de sortie Master LR. Tous ces effets fonctionnent de manière indépendante. Vous pouvez donc utiliser simultanément un maximum de 11 effets.

- Algorithmes d'effet: 98 au total
- Programmes d'effet:

	Presets (192)	User (192)
Effets d'insertion	I000, I001~I128	U001~U128
Effets maîtres	M000, M001~M032	u001~u032
Effets Final	F000, F001~F032	u033~u064

Les **effets Preset** contiennent des programmes d'effets conçus par des musiciens professionnels et des ingénieurs du son.
Les **effets User** sont destinés à recevoir vos propres réglages d'effets.

note Vous ne pouvez pas écraser les programmes Preset.

1. Effets d'insertion

Les **effets d'insertion** sont destinés à être insérés (d'ou leur nom) dans le parcours du signal d'une entrée analogique ou d'un canal du mélangeur et n'influencent donc que le signal en question. Lorsque vous avez assigné la fonction Rhythm à un canal du mélangeur, vous pouvez appliquer ces effets au son des motifs.

Le D1600 vous propose quatre types d'algorithmes différents pour les effets d'insertion. Le nombre d'effets disponibles dépend en fait de l'algorithme choisi (→p.105, 113).

- **1 in 2 out x 2, 1 in 1 out x 2 (entrée uniquement)**
  Il s'agit d'algorithmes **d'entrée mono et de sortie stéréo** ou **de sortie mono** qui peuvent contenir un total de cinq effets. Vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à deux de ces algorithmes. Ils sont conçus pour "élargir" et "approfondir" le chant, les solos de guitare, etc.
- **2 in 2 out x 2**
  Ces algorithmes **d'entrée et de sortie stéréo** produisent des effets Reverb, Chorus et Delay. Vous pouvez utiliser simultanément deux de ces algorithmes. Ils sont conçus pour le traitement de sources stéréo, telles qu'un synthétiseur par exemple.
- **1 in 1 out x 4**
  Il s'agit d'algorithmes **d'entrée et de sortie mono** et comportant deux effets connectés en série. Vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à quatre de ces algorithmes. Utilisez-les pour des signaux de position stéréo fixe, comme une guitare rythmique par exemple.
- **1 in 1 out x 8**
  Il s'agit d'effets **d'entrée et de sortie mono**. Vous pouvez utiliser jusqu'à huit de ces algorithmes. Ces effets conviennent bien pour des sons dont la position stéréo ne varie pas (tels que ceux des instruments de batterie).

note Vous pouvez choisir le type d'algorithme avec le paramètre "SelectEffType" de la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss".

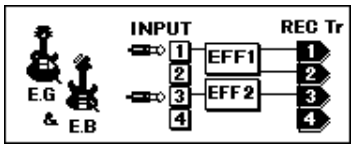
Exemples d'utilisation des effets d'insertion

Voici quelques exemples d'utilisation des effets d'insertion pendant l'enregistrement et la reproduction.

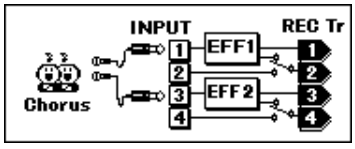
Pendant l'enregistrement

1 in 2 out x 2 (entrée mono/sortie stéréo × 2)
1 in 1 out x 2 (entrée/sortie mono × 2)

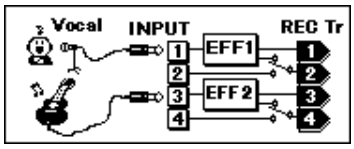
- Pendant que vous enregistrez simultanément la basse et la guitare, vous pouvez appliquer l'effet "Guitar Multi" au signal de guitare et l'effet "Bass Multi" au signal de la basse et donc enregistrer les effets.



- Quand vous enregistrez simultanément deux parties de chant, vous pouvez traiter les deux voix avec des programmes "Vocal Multi" indépendants.

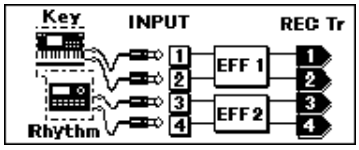


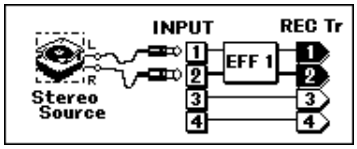
- Lorsque vous enregistrez en même temps une partie de chant et de guitare, vous pouvez utiliser les programmes "Vocal Multi" et "Guitar Multi".

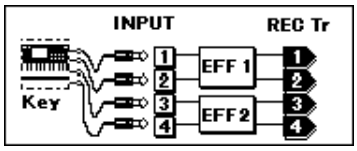


2 in 2 out x 2 (entrée/sortie stéréo × 2)

- Pendant que vous enregistrez simultanément un synthé et une boîte à rythmes, vous pouvez appliquer l'effet "St.Chorus" au synthé et l'effet "St.Comp" à la boîte à rythmes.
  Voyez encore les exemples suivants:

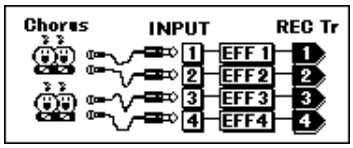


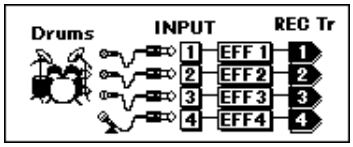


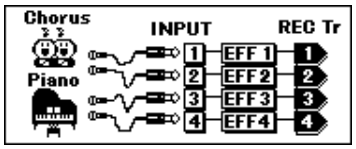


1 in 1 out x 4 (entrée/sortie mono × 4)

- Lorsque vous enregistrez simultanément quatre parties de chant, vous pouvez utiliser l'effet "Exciter-Comp" pour gonfler les voix manquant de punch et l'effet "Limiter-P4EQ" pour éliminer les sauts de niveau des voix.
  Voici encore d'autres exemples:

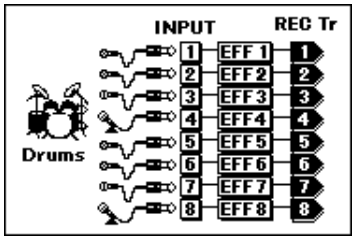




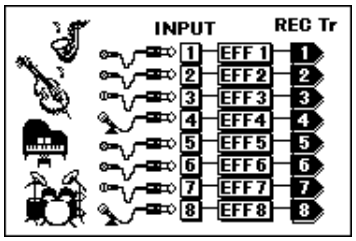


1 in 1out x 8 (entrée/sortie mono x 8)

- Quand vous enregistrez simultanément chaque instrument d'une batterie via huit microphones, par exemple, vous pouvez appliquer un programme d'effet différent à chaque instrument, comme un effet **Limiter** sur la grosse caisse, un effet **Gate** sur la caisse claire et un effet **Exciter** sur un tom.



- Quand vous enregistrez simultanément plusieurs instruments via huit microphones, vous pouvez appliquer un effet **Gate** à chaque instrument pour réduire la diaphonie entre les micros ou un effet **Limiter** pour régler la dynamique.



Pendant la reproduction

2 in 2 out x 2 (entrée/sortie stéréo × 2)

- Si vous avez arrangé la batterie dans une piste stéréo, vous pouvez régler sa dynamique avec l'effet "St.Comp" ou "St.Limiter" ou lui appliquer un effet de réverbération (Reverb).

1 in 1 out x 4 (entrée/sortie mono × 4)

- Réglez la dynamique de chaque piste avec "Exciter-Comp" ou "Limiter-P4EQ", ou appliquez un effet de modulation avec "P4EQ-Cho/Fln" (Chorus ou Flanger).

1 in 1 out x 8 (entrée/sortie mono × 8)

- Réglez la dynamique de certaines pistes avec l'effet "Comp", "Limiter", "Gate" ou "Expander", ou appliquez un effet Chorus, Phaser ou Delay.

Enregistrement avec les effets d'insertion (entrées analogiques/fonction Rhythm)

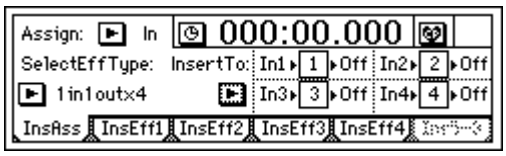
Pendant l'enregistrement, vous pouvez appliquer des effets au signal d'un instrument connecté aux entrées analogiques [INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN] ou au signal de la fonction Rhythm (si vous lui avez assigné un canal du mélangeur). Vous pouvez ainsi enregistrer le signal traité par les effets.

note Si vous avez installé un graveur CD-R/RW disponible en option, vous pourrez aussi appliquer les effets au signal d'un CD audio.

Si par exemple vous avez connecté une guitare à la borne [INPUT 8/GUITAR IN] et que vous voulez enregistrer le signal de guitare traité par les effets dans la piste 8, suivez la procédure ci-dessous:

① **Branchez la guitare et choisissez la piste d'enregistrement.**
Voyez la section "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 8 du mélangeur" (→p.23).

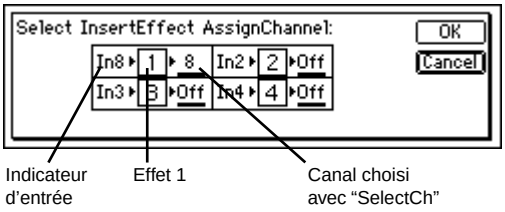
② **Choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss".**



③ **Appuyez sur le bouton "Assign:▶" et sélectionnez "Input(In)".**

④ **Appuyez sur le bouton "SelectEffType:▶" et spécifiez le type d'effet.**
La page d'écran illustrée à l'étape ② est affichée si vous avez choisi le type "**1 in 1 out x 4**".

⑤ **Insérez l'effet entre INPUT 8 (GUITAR IN) et le canal 8.**
- Appuyez sur le bouton "InsertTo:▶".
- Pour l'effet 1, choisissez le canal "**8**" avec "SelectCh".
- Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos réglages.



⑥ **Choisissez le programme d'effet souhaité.**
- Choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1".
- Choisissez "EffectNumber" et sélectionnez le programme d'effet voulu avec la molette [VALUE].

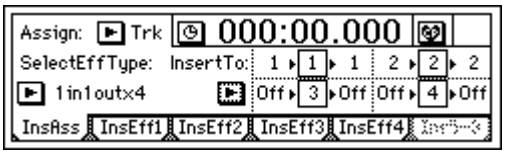
⑦ **Réglez le niveau d'enregistrement et procédez à l'enregistrement. Voyez la section "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.27).**

Reproduction de piste avec un effet d'insertion

Vous pouvez naturellement insérer les effets d'insertion dans le mélangeur et les utiliser pendant la reproduction/le mixage.

① **Choisissez la ou les pistes de reproduction souhaitées.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] d'une ou de plusieurs pistes de reproduction jusqu'à ce qu'elles soient réglées sur **PLAY** (le témoin s'allume en vert). Vous pouvez maintenant reproduire ces pistes.

② **Choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss".**



③ **Appuyez sur le bouton "Assign:▶". Sélectionnez "PlayTrack (Trk)" dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche alors.**

④ **Appuyez sur le bouton "SelectEffType:▶" et sélectionnez le type d'effet voulu (→p.44, 105).**

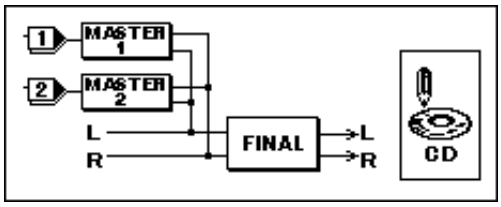
⑤ **Choisissez le canal dans lequel vous voulez insérer l'effet.**
- Appuyez sur le bouton "InsertTo:▶" pour afficher la fenêtre de dialogue.
- Choisissez pour chaque effet "SelectCh" et définissez un canal d'entrée/de sortie avec la molette [VALUE].
- Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos réglages.

⑥ **Choisissez le programme d'effet souhaité.**
- Choisissez l'effet souhaité en activant la page onglet [INSERT EFFECT] correspondante ("InsEff1" ou "InsEff2").
- Choisissez "EffectNumber" et sélectionnez un programme d'effet avec la molette [VALUE].

⑦ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**
Vous pouvez aussi choisir d'autres programmes d'effets pendant la reproduction.

2. Effets maîtres

Le D1600 propose deux effets maîtres (MstEff1 et MstEff2), que vous pouvez utiliser simultanément. Grâce au paramètre Send de chaque canal, vous pouvez régler le niveau d'envoi et ainsi définir l'intensité de l'effet en question.



Que sont les "effets maîtres"?

Les effets maîtres désignent principalement des effets permettant de modifier la profondeur de l'image sonore (Reverb/Hall, etc.).

Par exemple: Pour créer une image acoustique complexe, vous pouvez assigner un programme "ReverbHall" à Send 1 et un programme "ReverbRoom" à Send 2.
Vu que le D1600 met deux effets maîtres à votre disposition, vous pouvez travailler le son de manière ultra-flexible.

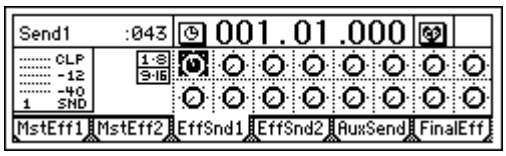
Utilisation des effets maîtres

① **Choisissez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1" ou "MstEff2".**

② **Choisissez un programme d'effet.**
Choisissez "EffectNumber" et sélectionnez le programme d'effet voulu avec la molette [VALUE].

③ **Réglez le niveau et la balance de retour de l'effet maître (dans le groupe Master LR).**
Dans cet exemple, vous allez régler "RetLev" (niveau de retour) sur "**100**" et "RetBal" (balance de retour) sur "**CNT**".

④ **Réglez le niveau d'envoi pour chaque canal.**
- Les réglages de l'effet maître 1 sont effectués dans la page onglet "EffSnd1". Les paramètres de l'effet maître 2 se trouvent dans la page onglet "EffSnd2".



- Choisissez l'icône de commande "Send" du canal souhaité et réglez le niveau de l'effet avec la molette [VALUE].
  Lancez la reproduction et écoutez le signal Master LR avec les effets.
- Réglez le niveau de retour et le niveau d'envoi de sorte que le VU-mètre des effets maîtres n'atteigne jamais le niveau "CLP".

3. Effet Final

Enfin, vous disposez encore de l'effet Final, qui est appliqué au signal du bus Master LR (sorties principales; →schéma à la page précédente). Il s'agit d'un effet d'entrée/de sortie stéréo.

L'effet Final sert avant tout au traitement de la dynamique (avec un compresseur, par ex.). Vous pouvez ainsi améliorer l'équilibre de votre mix stéréo.
Vous pouvez en outre appliquer un Limiter multibande au mélange durant la gravure d'un CD afin d'éviter la distorsion.

① **Choisissez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "FinalEff".**

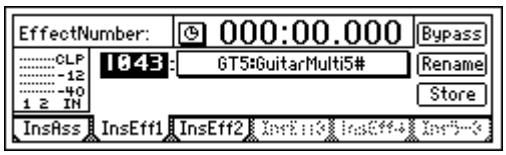
② **Choisissez un programme d'effet.**
Choisissez "EffectNumber" et sélectionnez le programme d'effet voulu avec la molette [VALUE].
Lancez la reproduction et écoutez le signal présent aux sorties principales (Master LR).

4. Edition des effets

Vous pouvez modifier ("éditer") à souhait les programmes d'effets assignés aux effets d'insertion, aux effets maîtres et à l'effet Final.

Si vous choisissez un autre "EffectNumber" ou mettez le D1600 hors tension sans sauvegarder vos réglages, ces derniers seront perdus. N'oubliez donc pas de sauvegarder tous les réglages d'effets que vous voulez conserver.

① **Activez la page d'écran de l'effet que vous souhaitez modifier.**
L'exemple d'affichage illustré ci-dessous apparaît quand vous choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1".



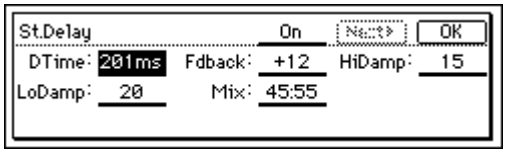
② **Choisissez un programme d'effet.**
Sélectionnez "EffectNumber" et choisissez le programme d'effet souhaité avec la molette [VALUE].

③ **Lancez la reproduction et écoutez si l'effet choisi convient pour votre morceau.**
Si vous appuyez sur le bouton "Bypass", l'effet est contourné (reproduction sans effet). Pour désactiver la fonction Bypass, appuyez sur le bouton "Cancel". Vous pouvez donc utiliser ces deux boutons afin de comparer le son avec/sans effet.

④ **Vérifiez les effets utilisés dans l'algorithme choisi.**
Appuyez sur le bouton "(Nom du programme d'effet)" pour afficher la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet".

⑤ **Activez les effets souhaités et désactivez les effets dont vous n'avez pas besoin.**
Vous pouvez activer et désactiver chaque effet en appuyant sur le bouton "(Effet activé/coupé)" situé en-dessous des icônes d'effet. Quand l'effet est activé, son bouton apparaît en contrasté.

⑥ **Réglez les paramètres de chaque effet.**
- Appuyez sur l'"(Icône d'effet)" de l'effet que vous voulez modifier. L'illustration ci-dessous représente la fenêtre de dialogue affichée quand vous choisissez "St.Dly".



- Choisissez un paramètre d'effet et réglez-le à la valeur souhaitée avec la molette [VALUE]. Pour en savoir plus sur les paramètres disponibles, voyez "Présentation des paramètres d'effet" (→p.113~).
- Le paramètre "Effect On/Off" dans le haut de la fenêtre de dialogue sert à activer/couper l'effet. Servez-vous en pour déterminer ce que l'effet apporte réellement au son. Ce paramètre est lié au bouton "(Effet activé/coupé)" de l'étape ⑤. Ces deux réglages sont donc simultanément activés et coupés.
- Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton "OK".
  (Si vous souhaitez régler d'autres effets, appuyez sur leur "(Icône d'effet)" et réglez les paramètres d'effet.
- Appuyez sur le bouton "OK" de la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet".

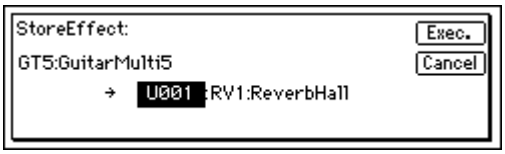
⑦ **Donnez un nom au programme d'effet édité.**
- Appuyez sur le bouton "Rename" pour afficher la fenêtre de dialogue "RenameEffect". Pour en savoir plus sur la manière de donner un nom au programme, voyez la section "2. Nom du morceau" (→p.21).

• Une fois que vous avez spécifié le nom, appuyez sur le bouton “OK”.

⑧ **Sauvegardez le programme d’effet.**

• Si le D1600 est en cours de reproduction, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.

• Appuyez sur le bouton “Store” pour afficher la fenêtre de dialogue “StoreEffect”.



• Choisissez la mémoire dans laquelle vous voulez effectuer la sauvegarde et appuyez sur le bouton “Exec.”.

Si la mémoire choisie contient déjà un programme d’effet, ce dernier sera écrasé par votre programme édité. Choisissez donc toujours une mémoire dont vous ne souhaitez pas conserver le programme d’effet.

Contrôle d’un effet avec un dispositif externe

Le D1600 permet de contrôler un effet d’insertion en temps réel avec une pédale d’expression (comme l’EXP-2) ou des commandes MIDI.

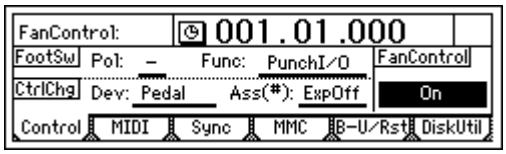
Pour en savoir plus sur les paramètres d’effet pilotables, voyez “Présentation des paramètres d’effet” (→p.113~).

① **Connectez une pédale d’expression (pédale EXP-2 en option) ou un appareil MIDI (→p.17).**

② **Choisissez l’appareil externe avec lequel vous voulez contrôler l’effet.**

• Choisissez la page onglet [SYSTEM] “Control”.

• Choisissez “**Pedal**” avec “Device (CtrlChgDevice)” si vous voulez utiliser une pédale d’expression; si par contre vous voulez utiliser un séquenceur, etc., spécifiez une commande MIDI (→p.75).



• Si au lieu de “**Pedal**”, vous choisissez une commande MIDI pour le paramètre “Device (CtrlChgDevice)”, vous devez alors spécifier le canal MIDI dans la page onglet [SYSTEM] “MIDI” (“GlobalCh (GlobalChannel)”) via lequel l’instrument externe transmet les commandes.

③ **Choisissez l’ effet d’insertion que vous voulez piloter.**

Spécifiez avec “Ass(#) (CtrlChgAssign)” l’effet d’insertion que vous souhaitez contrôler.

④ **Choisissez le programme d’effet que vous voulez contrôler.**

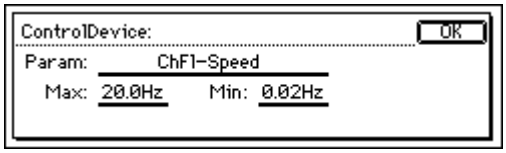
• Activez la page onglet de l’effet d’insertion choisi à l’étape ③ ([INSERT EFFECT] “InsEff1”~“InsEff4”).

• Sélectionnez “EffectNumber” et choisissez le programme d’effet avec la molette [VALUE].
Si l’algorithme choisi comporte un paramètre pilotable, le symbole “#” sera affiché à la fin de son nom.

⑤ **Spécifiez le paramètre à contrôler et la plage de contrôle.**

• Appuyez sur le bouton “(Nom du programme d’effet)”.
L’écran affiche la fenêtre de dialogue “Algorithme d’effet” du programme choisi.

- Appuyez sur le bouton l'"Icône Cntrl" pour afficher la fenêtre de dialogue "ControlDevice".



- Choisissez "Param" et spécifiez avec la molette [VALUE] le paramètre que vous voulez piloter.
- Spécifiez la plage de contrôle avec la molette [VALUE], en réglant "Max" à la valeur maximum et "Min" à la valeur minimum.
- Confirmez vos réglages en appuyant sur le bouton "OK".
- Appuyez aussi sur le bouton "OK" dans la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet".

note Pour sauvegarder vos réglages, suivez la procédure décrite à la p.46.

⑥ **Pilotez le paramètre d'effet choisi en actionnant la pédale d'expression ou en envoyant la commande MIDI en question.**

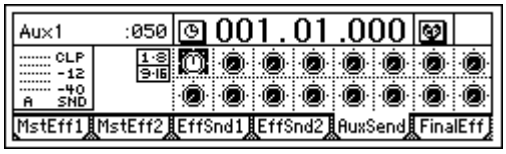
Utilisation d'effets externes

Vous pouvez utiliser la borne [AUX OUT] pour envoyer le signal à un processeur d'effets externe. Cela vous permet de renvoyer le signal traité par le processeur externe aux bornes [INPUT 1]~[INPUT 8] du D1600 et de là aux canaux souhaités du mélangeur ou encore directement au bus Master LR.

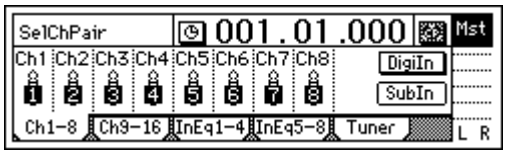
L'exemple ci-dessous montre comment reproduire directement au bus Master LR le signal du processeur d'effets externe renvoyé aux bornes [INPUT 3] et [INPUT 4].

① **Branchez votre processeur d'effets externe.**
Connectez la borne [AUX OUT] du D1600 à la borne INPUT de votre processeur d'effet et les bornes OUTPUT de ce dernier aux bornes [INPUT 3] et [INPUT 4] du D1600.

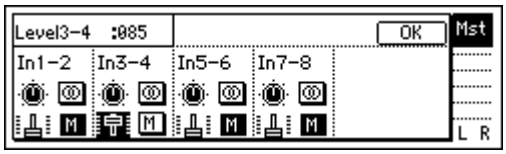
② **Envoyez un signal au processeur d'effets.**
- Choisissez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "AuxSend".
- Choisissez l'icône "Aux" pour le canal dont vous souhaitez envoyer le son au processeur d'effets externe. Réglez le niveau d'envoi (Send) avec la molette [VALUE].



③ **Envoyez le signal des sorties du processeur au D1600.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16".



- Appuyez sur le bouton "SubIn" pour afficher la fenêtre de dialogue reproduite ci-dessous. Réglez le niveau de retour (niveau du signal d'effet) avec le curseur "In3–4" et la balance stéréo des signaux d'effet avec la commande "Balance" (→p.50, 102).



Etape 9. Mixage

Une fois que vous avez enregistré toutes les parties de votre morceau, vous pouvez passer au **mixage**. Il s'agit de régler l'égalisation, les curseurs et les effets du signal de chaque piste pour obtenir un son professionnel. Le but de tout mixage est bien sûr la réalisation d'une bande mère, ce qui nécessite un appareil externe à deux pistes, tel qu'une platine DAT, un enregistreur MD, une platine à cassette, etc. Convenons donc d'appeler *mixage* l'enregistrement de la bande mère.

1. Graver un CD audio

Le D1600 vous permet de connecter un graveur CD-R (CD Recordable) ou CD-RW (CD Re-Writable) et de graver vos morceaux sur CD audio.

Pour pouvoir graver un CD audio, il faut que votre disque dur offre un espace libre au moins équivalent à la durée des données à graver (pour un morceau stéréo). Pour graver un morceau de 5 minutes sur CD, par exemple, il faut que le disque dur en question dispose au moins d'assez d'espace pour 10 minutes d'enregistrement monaural.

① **Ecoutez la version finale de votre morceau.**
Réglez le niveau et le panoramique de chaque piste avec les curseurs et les commandes pendant la reproduction.

note Si vous voulez charger certaines scènes mémorisées, activez ("On") le paramètre "SceneRead" de la page onglet [SCENE] "ReadDel".

② **Fusionnez votre morceau dans deux pistes.**
Fusionnez les pistes de votre morceau dans les pistes 1 et 2 en suivant la procédure décrite sous "5. Fusion – combinaison de plusieurs pistes dans deux pistes" (→p.29).

note Si vous gravez un morceau qui ne contient aucun silence au début des données, vous risquez de ne pas entendre le début du morceau à la reproduction. Veillez dans ce cas à insérer un blanc d'environ 0,5 seconde au début des données audio (time zero) quand vous fusionnez les pistes vers les pistes 1/2 (→p.52, 83 "InsertTrack").

③ **Chargez un disque dans le graveur CD-R/RW interne.**
Si vous utilisez un graveur externe, voyez la section "3. Connexion d'un lecteur externe" (→p.67).

note Réglez le graveur CD-R/RW externe sur l'adresse SCSI 6.

④ **Choisissez la page onglet [SONG] "CDR/RW".**
Vérifiez que la plage "Informations sur le disque CD-R/RW" indique "BlankDisc" ou "Numéro du Song".

⑤ **Exécutez l'opération de gravure.**
- Appuyez sur le bouton "WriteToCD".
- Choisissez la vitesse de gravure.
  4X: grave à quatre fois la vitesse normale.
  2X: grave à deux fois la vitesse normale.

Pour pouvoir utiliser le mode de gravure "4X", vous devez disposer d'un graveur capable d'écrire à vitesse quadruple.

- L'écran affiche le message "Obey Copyright Rules", vous demandant de respecter les droits d'auteur.

Lisez attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (→p.1) de ce Manuel d'utilisation. Si vous approuvez les restrictions énoncées, confirmez-le en appuyant sur le bouton "Yes" en réponse au message "AreYouSure?".
La gravure commence alors.

note Vous pouvez arrêter la gravure en cours en appuyant sur le bouton "Abort". Notez que dans ce cas, le disque chargé contiendra alors uniquement des données incomplètes.

⑥ **Terminez la procédure.**
Une fois la gravure terminée, l'écran affiche le message "Completed".
Appuyez sur le bouton "OK".

note Vous pouvez appuyer sur le bouton "CD Monitor" afin de vérifier si les données sont correctement gravées.

⑦ **Si vous souhaitez graver d'autres morceaux, répétez les étapes ② et ④~⑥. Les morceaux suivants seront gravés derrière le dernier Song gravé sur le disque CD-R/RW.**

⑧ **Finalisez le disque.**
Si vous souhaitez pouvoir reproduire vos morceaux sur un lecteur CD conventionnel, arrêtez la reproduction et appuyez sur le bouton "Final" pour finaliser le disque CD-R/RW.

Une fois que vous avez finalisé un disque CD-R, vous ne pouvez plus graver de données supplémentaires. Finalisez donc uniquement le disque après avoir gravé tous les morceaux souhaités.

⑨ **Vérifiez que les données sont correctement gravées.**
Appuyez sur le bouton [▷/□] pour lancer la reproduction. Assurez-vous que le morceau est correctement gravé.

Si votre disque n'a pas encore été finalisé, la fin du morceau ne pourra peut-être pas être reproduite.

Selon le lecteur CD utilisé, il pourrait s'avérer impossible de reproduire des disques CD-R/RW-R.

⑩ **Vérifiez si le disque est correctement gravé en le reproduisant avec un lecteur de CD audio.**
Dans certains cas, vous n'arriverez pas à reproduire un disque CD-R/RW sur un lecteur CD audio, même si vous utilisez le support recommandé.

note Vu que certains lecteurs CD audio pourraient ne pas être en mesure de lire des disques CD-RW, nous vous recommandons d'utiliser des disques CD-R.

2. Enregistrement de la bande mère (mixage)

① **Ecoutez quelques fois votre morceau mixé.**
Vous pouvez encore apporter des corrections avec les curseurs et les commandes pour obtenir une balance et une image stéréo parfaites des signaux.

② **Connectez l'enregistreur externe.**
Voyez la section "Connexions requises pour un mixage final" (→p.18).

③ **Enregistrez le mixage sur cet appareil.**
- Lancez la reproduction du morceau sur le D1600 et réglez le niveau d'enregistrement de l'appareil externe. Rebobinez ensuite jusqu'au début du morceau sur le D1600.
- Déclenchez l'enregistrement sur l'appareil externe et lancez la reproduction sur le D1600 pour enregistrer le mixage stéréo.

note Si vous le souhaitez, vous pouvez réaliser une bande mère de plusieurs morceaux. Utilisez dans ce cas la fonction Program Play (→p.33).

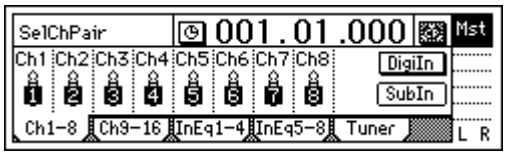
3. Utilisation des entrées Sub

Vous pouvez utiliser les entrées du D1600 ([INPUT 1]~[INPUT 8/GUITAR IN]) comme entrées Sub afin d'intégrer des signaux supplémentaires dans le mixage via le bus Master LR.

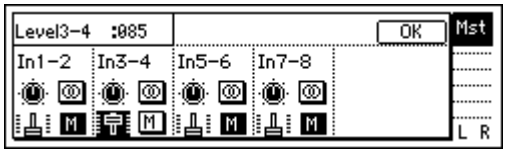
- Cette option peut vous servir à envoyer au bus Master LR les signaux produits par un séquenceur externe connecté.
- Vous pouvez aussi utiliser les entrées Sub pour intégrer au mix le signal de retour d'un processeur d'effets externe branché à la borne [AUX OUT].

① **Branchez la source audio externe aux bornes d'entrée analogique.**
Connectez la source à une entrée [INPUT 1]~[INPUT 8/GUITAR IN].

② **Réglez les entrées Sub.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16".



- Appuyez sur le bouton "SubIn" pour afficher la page d'écran des paramètres Sub.



- **Désactivez** le bouton "M (mute)" (étouffement) pour l'entrée souhaitée.
- Choisissez l'icône "Curseur" et réglez le niveau du signal d'entrée avec la molette [VALUE].
- Si la source en question es t monaurale, appuyez sur le bouton "Stereo/Mono" pour choisir "**Mono**". Le signal d'entrée sera alors envoyé aux canaux gauche et droit.

Etape 10. Edition de pistes

1. Fonctions d'édition de piste

Le D1600 vous propose les fonctions d'édition de piste suivantes:
Copy Track: copier les données d'une piste
Insert Track: insérer un blanc
Erase Track: effacer les données d'une piste
Delete Track: supprimer les données d'une piste
Reverse Track: inverser les données d'une piste
Optimize Track: "ranger" les données d'une piste
Swap Track: échanger des données
Expansion/Compression Track: allonger ou comprimer une piste
Copy Whole Track: copier une piste entière
Swap Whole Track: échanger des pistes entières
Fade Track: effectuer un Fade-In/Fade-Out
Normalize Track: augmenter le niveau d'une piste

Si le disque dur est presque rempli, il se pourrait que vous ne puissiez pas exécuter l'édition de piste voulue. Dans ce cas, veillez à libérer assez de mémoire pour pouvoir effectuer l'édition de piste en question (la durée de la portion IN~OUT ou TO~END).

Edition de pistes élémentaire

① **Spécifiez la portion que vous souhaitez éditer.**
- Avant d'activer une fonction d'édition, vous devez choisir la portion à éditer.
- Avancez ou reculez vers la position souhaitée.
- Appuyez sur le bouton [STORE] puis sur un des boutons suivants pour mémoriser l'emplacement atteint.
  Bouton [IN/LOC1]: position IN
  Bouton [OUT/LOC2]: position OUT
  Bouton [TO/LOC3]: position TO
  Bouton [END/LOC4]: position END

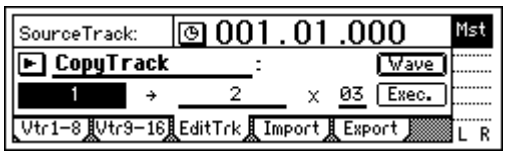
Voyez ci-dessous le rôle des positions IN, OUT, TO et END pour chacune des fonctions d'édition.

Rôle des positions IN, OUT, TO et END:

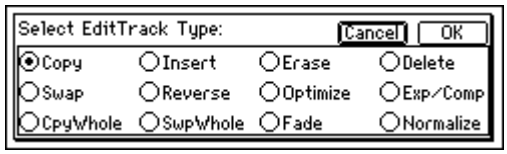
	IN	OUT	TO	END
Copy Track	Début du passage	Fin du passage	Position d'arrivée pour la copie	– – –
Insert Track	Début du blanc	Fin du blanc	– – –	– – –
Erase Track	Début de l'effacement	Fin de l'effacement	– – –	– – –
Delete Track	Début de la suppression	Fin de la suppression	– – –	– – –
Swap Track	Début du passage	Fin du passage	– – –	– – –
Reverse Track	Début du passage	Fin du passage	Position d'arrivée pour la copie inversée	– – –
Optimize Track	Début de l'optimalisation	Fin de l'optimalisation	– – –	– – –
Expansion/ Compression Track	Début de l'allongement/compression	Fin de l'allongement/compression	Début de la copie allongée/raccourcie	Fin de la copie allongée/raccourcie
Fade Track	Début du Fade-In/Out	Fin du Fade-In/Out	– – –	– – –
Normalize Track	Début de la normalisation	Fin de la normalisation	– – –	– – –

note Pour certains "EditType", l'écran affiche le bouton "Wave". Utilisez ce bouton pour afficher la forme d'onde (→p.82).

② **Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk".**

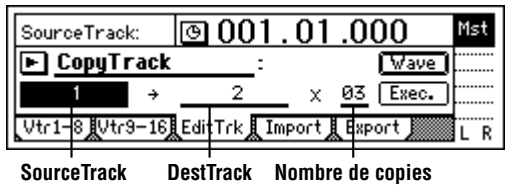


③ **Choisissez l'opération d'édition souhaitée (copie, insertion de blanc, etc.).**
Choisissez "EditType": sélectionnez la zone à droite du bouton "▶" et choisissez l'opération d'édition avec la molette [VALUE].
Comme alternative, vous pouvez appuyer sur le bouton "▶" pour activer la fenêtre "Select EditTrack Type". Choisissez l'opération souhaitée.



④ **Choisissez une ou plusieurs pistes.**
La page d'écran affichée dépend du "EditType" choisi. La page d'écran illustrée sous l'étape ② est activée quand vous réglez "EditType" sur "CopyTrack".
Pour l'opération "CopyTrack", choisissez la piste source avec "SourceTrack", la piste d'arrivée avec "DestTrack" et le nombre de copies avec "Nombre de copies".

note Pour régler l'emplacement d'arrivée avec toute la précision requise, vous pouvez utiliser l'affichage "Wave".



⑤ **Exécutez l'opération d'édition choisie.**
Appuyez sur le bouton "Exec." pour exécuter l'opération d'édition de piste.
Dans l'exemple illustré ci-dessus, la portion entre les positions IN~OUT de la piste 1 est copiée trois fois à partir de la position TO de la piste 2.

2. Exemples d'éditions de pistes

Copier des données de piste (Copy Track)

La fonction Copy Track permet de copier les données d'une portion définie (IN~OUT) de piste vers une autre position (TO).

- Vous pouvez effectuer plusieurs copies de la portion IN~OUT.
- Il est possible de copier les données d'une seule ou de plusieurs pistes.
- En passant par le presse-papiers, vous pouvez même copier les données vers un autre morceau.

Voici quelques applications de cette fonction:

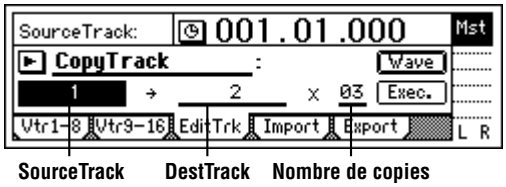
- Vous pouvez copier une phrase revenant plusieurs fois dans un morceau (comme un motif de batterie). Vous ne devrez donc la jouer qu'une seule fois.
- Vous pouvez utiliser le premier couplet comme base pour le deuxième couplet.
- Vous pouvez réutiliser une partie qui vous plaît particulièrement dans un autre morceau.

"CopyTrack": procédure pour copier une piste dans un même Song

Cette section vous explique comment copier trois fois la plage située entre les points IN~OUT de la piste 1 vers le point TO de la piste 2.

① **Spécifiez les points IN, OUT et TO (→p.98).**

② **Choisissez l'opération de copie.**
Dans la page onglet [TRACK] "EditTrk", réglez "EditType" sur "CopyTrack".



③ **Choisissez le numéro de la piste source pour la copie.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

④ **Choisissez le numéro de la piste d'arrivée.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

note Si vous choisissez plusieurs pistes de source pour la copie, vous devez choisir le même nombre de pistes d'arrivée.

⑤ **Choisissez le nombre de copies.**
Réglez "Nombre de copies" sur "3".

⑥ **Exécutez l'opération de copie.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour exécuter la copie.
Une fois la copie exécutée, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

Les données sont écrasées dans la piste d'arrivée choisie pour la copie.

⑦ **Ecoutez le résultat.**
Appuyez sur le bouton [TO/LOC3] pour passer au point TO et assurez-vous que la copie a été correctement exécutée.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

"CopyTrack": procédure pour copier une piste dans un autre Song

Les étapes ci-dessous montrent comment copier une fois la plage située entre les points IN~OUT de la piste 1 du Song (morceau) 001 vers le point TO de la piste 2 du Song 002.

① **Choisissez le Song 001.**

② **Définissez les points IN et OUT (→p.98).**

③ **Choisissez l'opération de copie.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "CopyTrack".

④ **Choisissez le numéro de la piste source pour la copie.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

⑤ **Choisissez le presse-papiers comme piste de destination.**
Réglez "DestTrack" sur "Clip".

⑥ **Exécutez l'opération de copie.**
Voyez l'étape ⑥ sous '"CopyTrack": procédure pour copier une piste dans un même Song'.

Les données contenues précédemment dans le presse-papiers sont écrasées.

⑦ **Choisissez le Song 002.**

⑧ **Spécifiez le point TO (→p.98).**

⑨ **Choisissez l'opération de copie.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "CopyTrack".

⑩ **Choisissez le presse-papiers comme piste source.**
Réglez "SourceTrack" sur "Clip 1". Le chiffre suivant "Clip" indique le nombre de pistes contenues dans le presse-papiers.

⑪ **Choisissez le numéro de la piste d'arrivée.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

⑫ **Spécifiez le nombre de copies à effectuer.**
Réglez "Nombre de copies" sur "1".

⑬ **Exécutez l'opération de copie.**
Voyez l'étape ⑥ sous '"CopyTrack": procédure pour copier une piste dans un même Song'.

Quand vous effectuez la copie, les données sont écrasées dans la piste d'arrivée.

⑭ **Assurez-vous que la copie a été correctement exécutée.**
Appuyez sur le bouton [TO/LOC3] pour passer au point TO et assurez-vous que la copie a été correctement exécutée.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Si vous utilisez un support externe, ne perdez pas de vue que lorsque vous changez de support, vous perdez les données contenues dans le presse-papiers.

Insérer un blanc (Insert Track)

La fonction Insert Track permet d'insérer un blanc allant de la position IN à la position OUT au sein de la piste choisie. Lors de l'insertion, les données déjà présentes dans la portion choisie de cette piste sont reculées vers la fin. Rien n'est donc effacé.

- Vous pouvez insérer un blanc dans une piste ou simultanément dans plusieurs pistes.

Voici un exemple d'utilisation pour cette fonction:

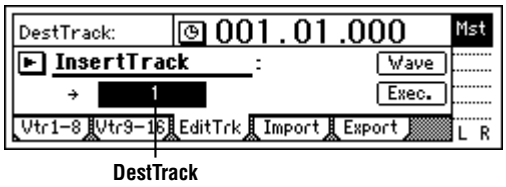
- Cette commande peut être utilisée lorsqu'il s'avère que vous devez encore ajouter une phrase au milieu d'une piste déjà enregistrée. Le blanc inséré peut alors être rempli de nouvelles données que vous enregistrez ou que vous copiez d'ailleurs.

"InsertTrack": procédure pour insérer un blanc

Cette section vous montre comment insérer un blanc entre les points IN et OUT de la piste 1.

① **Définissez les points IN et OUT (→p.98).**

② **Choisissez l'opération d'insertion de blanc.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "InsertTrack".



③ **Choisissez le numéro de la piste dans laquelle vous voulez insérer un blanc.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

④ **Exécutez l'insertion de blanc.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour insérer le blanc.
Une fois que le blanc a été inséré, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑤ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point IN en appuyant sur le bouton [IN/LOC1] et vérifiez si le blanc a été correctement inséré.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Effacer des données d'une piste (Erase Track)

La fonction Erase Track permet d'effacer les données comprises entre les positions IN et OUT sans modifier la longueur de la piste. La portion effacée ne contient aucun signal.

note Contrairement à la fonction Delete Track, le blanc créé par la fonction Erase Track n'est pas comblé par les données situées au-delà de la position OUT.

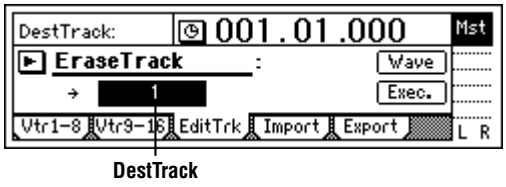
- Vous pouvez effacer simultanément la portion IN~OUT de plusieurs pistes.

"EraseTrack": procédure d'effacement de piste

Cette section vous explique comment effacer la plage IN~OUT de la piste 1.

① **Définissez les points IN et OUT (→p.98).**

② **Choisissez l'opération d'effacement.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "EraseTrack".



③ **Choisissez la piste dans laquelle vous voulez effacer des données.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

④ **Exécutez l'opération d'effacement.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour effacer les données.
Une fois que les données sont effacées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑤ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point IN en appuyant sur le bouton [IN/LOC1] et vérifiez si vous avez effacé la plage correcte.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Supprimer des données d'une piste (Delete Track)

La fonction Delete Track permet de supprimer les données comprises entre les positions IN et OUT. La suppression ne laisse pas de blancs, si bien que les pistes éditées sont raccourcies (les données situées derrière le point OUT reculent vers le début du morceau).

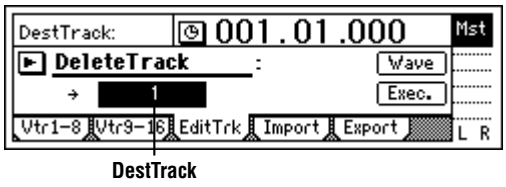
- Vous pouvez supprimer simultanément la portion IN~OUT de plusieurs pistes.

"DeleteTrack": procédure de suppression de piste

Voici comment procéder pour supprimer la plage IN~OUT de la piste 1.

① **Définissez les points IN et OUT (→p.98).**

② **Choisissez l'opération de suppression.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "DeleteTrack".



③ **Choisissez la piste dans laquelle vous voulez supprimer des données.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

④ **Exécutez l'opération de suppression.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour supprimer les données.
Une fois que les données sont supprimées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton le bouton "OK".

⑤ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point IN en appuyant sur le bouton [IN/LOC1] et vérifiez si vous avez supprimé la plage correcte.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Inverser des données de piste (Reverse Track)

La fonction Reverse Track vous permet de copier en sens inverse les données d'une portion définie (IN~OUT) de piste dans l'emplacement TO d'une autre piste. (La copie sera donc reproduite en sens inverse.)

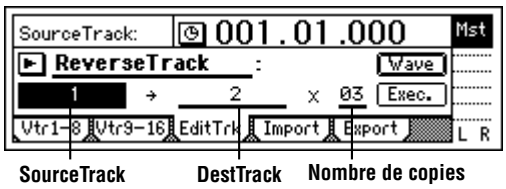
- Vous pouvez effectuer plusieurs copies de la portion IN~OUT.
- Il est possible de copier et d'inverser les données d'une seule ou de plusieurs pistes.

"ReverseTrack": procédure d'inversion des données

Voici comment vous pouvez inverser et copier trois fois la plage IN~OUT de la piste 1 à partir du point TO de la piste 2.

① **Spécifiez les points IN, OUT et TO (→p.98).**

② **Choisissez l'opération d'inversion.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "ReverseTrack".



③ **Choisissez la piste source pour l'inversion.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

④ **Choisissez la piste d'arrivée pour l'inversion.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

⑤ **Spécifiez le nombre de copies inversées à effectuer.**
Réglez "Nombre de copies" sur "3".

⑥ **Exécutez l'opération d'inversion des données.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour inverser les données.
Une fois que les données sont inversées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton le bouton "OK".

⑦ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point TO en appuyant sur le bouton [TO/LOC3] et vérifiez si le résultat de l'inversion correspond à vos attentes.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Plus la plage IN~OUT est étendue, plus vous devrez patienter avant l'affichage du message "Completed".

"Ranger" les données d'une piste (Optimize Track)

La fonction Optimize Track permet d'optimaliser les données enregistrées dans une portion définie (IN~OUT) de piste.

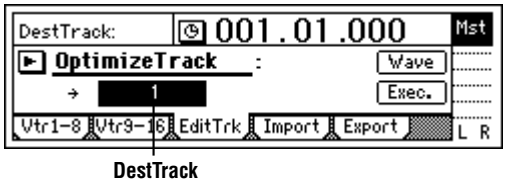
Si vous avez effectué plusieurs enregistrements ou éditions dans un passage (court) spécifique, il est possible que les données en question soient dispersées dans tout le disque dur. Cela signifie que pendant la reproduction, le D1600 doit continuellement sauter d'un endroit à l'autre, ce qui pourrait entraîner des coupures dans le son ou l'affichage du message "DiskBusy" et un arrêt de la reproduction. Si vous rencontrez ce problème, utilisez la fonction Optimize Track afin de "défragmenter" la portion en question et de ranger les données dans un ordre chronologique plus logique.

"OptimizeTrack": procédure de "rangement" de piste

Cette section vous décrit comment optimaliser les données dans la plage IN~OUT de la piste 1.

① **Définissez les points IN et OUT.**
Réglez IN sur un endroit un peu avant le point auquel l'écran affiche le message "DiskBusy" et OUT (fin de la plage) sur l'endroit où l'écran cesse d'afficher ce message (→p.98).

② **Choisissez l'opération de "rangement".**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "OptimizeTrack".



③ **Choisissez la piste dont vous voulez optimaliser les données.**
Choisissez une piste où vous avez effectué de nombreuses éditions (la piste 1 dans notre exemple) et réglez la "DestTrack" (piste d'arrivée) sur "1".

④ **Exécutez l'opération de rangement (optimalisation).**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour optimaliser les données.
Une fois que les données sont optimalisées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑤ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point IN en appuyant sur le bouton [IN/LOC1] et lancez la reproduction. Si l'écran n'affiche plus le message "DiskBusy" pendant la reproduction, cette opération a réussi.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Plus la plage IN~OUT est étendue, plus vous devrez patienter avant l'affichage du message "Completed".

Echanger des données (Swap Track)

La fonction Swap Track permet d'échanger les données d'une piste comprises entre IN et OUT contre celles d'une autre piste.

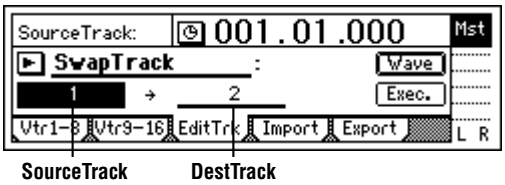
- Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi échanger simultanément les données de plusieurs pistes.

"SwapTrack": procédure d'échange de données

Nous allons maintenant voir comment échanger les données de la plage IN~OUT des pistes 1 et 2.

① **Définissez les points IN et OUT (→p.98).**

② **Choisissez l'opération d'échange.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "SwapTrack".



③ **Choisissez la piste source pour l'échange.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

④ **Choisissez la piste d'arrivée pour l'échange.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

⑤ **Exécutez l'opération d'échange de données.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour échanger les données.
Une fois que les données sont échangées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑥ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point IN en appuyant sur le bouton [IN/LOC1] et vérifiez si vous avez échangé la plage correcte.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Allonger/comprimer une piste (Expansion/Compression Track)

Cette fonction permet d'allonger ou de raccourcir les données comprises entre les positions IN~OUT d'une piste et de les placer dans la portion TO~END de la piste d'arrivée.

- La portion originale ne change pas. La version "allongée" ou "comprimée" se trouve dans la piste d'arrivée.
- Vous pouvez choisir si vous souhaitez ou non modifier la hauteur.
- Vous pouvez appliquer cette fonction simultanément à plusieurs pistes voisines.
- Vous pouvez copier la version "allongée" ou "raccourcie" autant de fois que vous le souhaitez dans un emplacement d'arrivée.

Voici quelques applications de cette fonction:

- Afin que toutes vos boucles de batterie ("Grooves") utilisent un même tempo.
- Afin de vous assurer que votre enregistrement a exactement à la durée spécifiée par un client, etc. (très important pour les spots publicitaires).

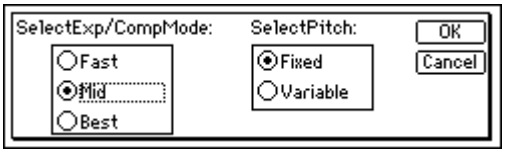
"Exp/CompTrack": procédure d'allongement/de compression de piste

Cette section vous explique comment "forcer" la plage IN~OUT de la piste 1 dans la plage TO~END de la piste 2 sans en changer la hauteur. Dans l'exemple présent, nous copierons trois fois le passage en question.

① **Spécifiez les points IN, OUT, TO et END (→p.98).**

② **Choisissez l'opération d'allongement/de compression.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "Exp/CompTrack".

③ **Spécifiez le mode d'allongement./de compression.**
Appuyez sur le bouton "Mode" afin d'activer la fenêtre de dialogue.



Pour l'exemple qui nous intéresse, choisissez les réglages "Fast" et "Fixed" puis appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "EditTrk" (→p.85).

④ **Choisissez la piste dont vous voulez allonger/comprimer les données.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

⑤ **Choisissez la piste d'arrivée pour l'allongement/la compression.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

⑥ **Spécifiez le nombre de copies.**
Réglez "Nombre de copies" sur "3".

⑦ **Exécutez l'opération d'allongement/de compression des données.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour allonger/comprimer les données.
Une fois les données allongées/comprimées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑧ **Ecoutez le résultat.**
Sautez au point TO en appuyant sur le bouton [TO/LOC3] et lancez la reproduction pour juger du résultat de l'opération.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Plus la plage IN~OUT est étendue, plus vous devrez patienter avant l'affichage du message "Completed".

Copier des pistes (virtuelles) entières (Copy Whole Track)

La fonction Copy Whole Track vous permet de copier toutes les données (et non un passage) d'une piste dans une autre piste.

- Cette fonction vous permet de copier simultanément les données de plusieurs pistes.
- Si vous avez choisi une piste virtuelle ("V"), vous pouvez copier ses données dans plusieurs pistes V non sélectionnées.

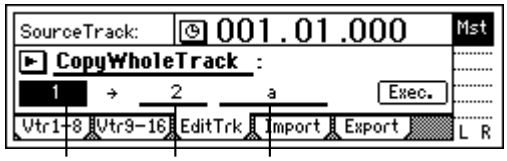
Utilisez cette fonction lorsque…

- Vous souhaitez copier une même phrase dans plusieurs pistes virtuelles afin de créer différentes versions de cette phrase.

"CopyWholeTrack": procédure de copie d'une piste entière

Nous allons à présent voir comment copier la piste 1 dans la piste virtuelle "a" (actuellement sélectionnée) de la piste 2.

① **Choisissez l'opération de copie de piste entière.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "CopyWholeTrack".



② **Choisissez le numéro de la piste source pour la copie.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

③ **Choisissez la piste d'arrivé.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

④ **Spécifiez ensuite la piste virtuelle (V) d'arrivée.**
Réglez "DestVTrack" sur la piste virtuelle "a".

⑤ **Exécutez l'opération de copie.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour copier les données.
Une fois les données copiées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑥ **Ecoutez le résultat.**
Passez au début du morceau, lancez la reproduction et vérifiez si les données ont été copiées correctement.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

"CopyWholeTrack": procédure de copie vers une piste virtuelle

Voyons à présent comment copier les données de la piste virtuelle "a" (=actuellement sélectionnée) de la piste 1 dans la piste virtuelle "b" de la piste 1.

① **Vérifiez la piste virtuelle d'arrivée.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "Vtr1–8" et assurez-vous que la piste virtuelle "b" de la piste 1 est vide ou ne contient pas de données que vous voulez garder. Vous devez alors sélectionner à nouveau la piste "a" (→p.81).

② **Choisissez l'opération de copie de piste entière.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "CopyWholeTrack".

③ **Choisissez le numéro de la piste source pour la copie.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

④ **Choisissez la piste d'arrivée.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

⑤ **Spécifiez ensuite la piste virtuelle (V) d'arrivée.**
Réglez "DestVTrack" sur la piste virtuelle "b".

⑥ **Exécutez l'opération de copie.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour copier les données.
Une fois les données copiées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑦ **Activez la page onglet [TRACK] "Vtr1–8" et choisissez la piste virtuelle "b" de la piste 1.**

⑧ **Ecoutez le résultat.**
Passez au début du morceau, lancez la reproduction et vérifiez si les données ont été copiées correctement.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).
Vous devez alors à nouveau choisir la piste virtuelle "a" pour la piste 1.

Echanger des pistes (virtuelles) entières (Swap Whole Track)

La fonction Swap Whole Track permet d'échanger les données d'une piste entière avec celles d'une autre piste.

- Cette fonction vous permet aussi d'échanger simultanément les données de plusieurs pistes.

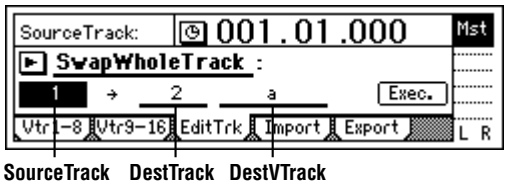
Utilisez cette fonction lorsque…

- Vous voulez réagencer l'ordre des pistes pour votre mixage (selon l'ordre des instruments, etc.).
- Vous voulez regrouper dans la piste virtuelle "a", etc. les données dispersées dans plusieurs pistes virtuelles.

"SwapWholeTrack": procédure d'échange de deux pistes entières

Suivez les étapes ci-dessous pour échanger les données de la piste 1 avec les données de la piste virtuelle "a" (=actuellement sélectionnée) de la piste 2.

① **Choisissez l'opération d'échange de pistes.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "SwapWholeTrack".



② **Choisissez la première piste pour l'échange.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

③ **Choisissez la deuxième piste pour l'échange.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "2".

④ **Spécifiez la piste virtuelle d'arrivée pour l'échange.**
Réglez "DestVTrack" sur la piste virtuelle "a".

⑤ **Exécutez l'opération d'échange de pistes.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour échanger les données.
Une fois les données échangées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑥ **Ecoutez le résultat.**
Passez au début du morceau, lancez la reproduction et vérifiez si les données ont été échangées correctement.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

"SwapWholeTrack": procédure d'échange de pistes virtuelles

Voyons à présent comment échanger la piste virtuelle "a" (=actuellement sélectionnée) de la piste 1 avec la piste virtuelle "b" de la piste 1.

① **Vérifiez la piste virtuelle d'arrivée.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "Vtr1–8" et assurez-vous que la piste virtuelle "b" de la piste 1 est vide ou ne contient pas de données que vous voulez garder. Vous devez alors sélectionner à nouveau la piste "a" (→p.81).

② **Choisissez l'opération d'échange de pistes.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "SwapWholeTrack".

③ **Choisissez la première piste pour l'échange.**
Réglez "SourceTrack" sur la piste "1".

④ **Choisissez la deuxième piste pour l'échange.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

⑤ **Spécifiez la piste virtuelle d'arrivée pour l'échange.**
Réglez "DestVTrack" sur la piste virtuelle "b".

⑥ **Exécutez l'opération d'échange de pistes.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour échanger les données.
Une fois les données échangées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑦ **Choisissez la page onglet [TRACK] "Vtr1–8" et sélectionnez la piste virtuelle "b" de la piste 1.**

⑧ **Ecoutez le résultat.**
Passez au début du morceau, lancez la reproduction et vérifiez si les données ont été échangées correctement.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).
Vous devez alors à nouveau choisir la piste virtuelle "a" pour la piste 1.

Créer un Fade-In/Fade-Out (Fade Track)

La fonction Fade Track permet de produire une montée (Fade-In) ou une descente (Fade-Out) entre les positions IN~OUT d'une piste enregistrée. Vous pouvez combiner les Fade-Ins/Fade-Outs afin de créer des fondus ("Crossfades").

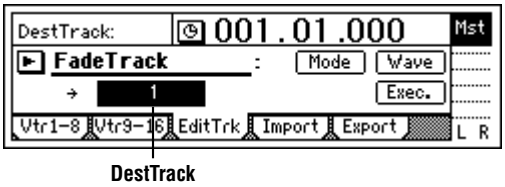
- Vous pouvez créer un Fade-In ou un Fade-Out dans la portion IN~OUT voulue.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi appliquer un Fade-In ou un Fade-Out simultanément à plusieurs pistes.

"FadeTrack": procédure de création d'un Fade-In

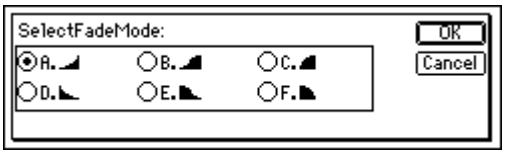
Voyons comment produire une montée (Fade-In) dans la plage IN~OUT de la piste 1.

① **Définissez les points IN et OUT.**
Ce réglage détermine la longueur du Fade-In (→p.98).

② **Choisissez l'opération "FadeTrack".**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "FadeTrack".



③ **Choisissez la courbe de Fade (Mode).**
Appuyez sur le bouton "Mode" pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante.



Pour cet exemple, sélectionnez la courbe "A" et appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "EditTrk".

④ **Choisissez la piste où vous voulez effectuer le Fade-In.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

⑤ **Exécutez le Fade-In.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour effectuer le Fade-In.
Une fois le Fade-In généré, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑥ **Ecoutez le résultat.**
Appuyez sur le bouton [IN/LOC1] pour lancer la reproduction à partir de la position IN et écoutez le résultat de vos réglages.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Plus la plage IN~OUT est étendue, plus vous devrez patienter avant l'affichage du message "Completed".

"FadeTrack": procédure de création d'un Fade-Out

Voyons comment produire une descente (Fade-Out) dans la plage IN~OUT de la piste 1.

① **Définissez les points IN et OUT.**
Ce réglage détermine la longueur du Fade-Out (→p.98).

② **Choisissez l'opération "FadeTrack".**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "FadeTrack".

③ **Choisissez la courbe de Fade (Mode).**
Appuyez sur le bouton "Mode" pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante.
Pour cet exemple, sélectionnez la courbe "D" et appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "EditTrk".

④ **Choisissez la piste où vous voulez effectuer le Fade-Out.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

⑤ **Exécutez le Fade-Out.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour effectuer le Fade-Out.
Une fois le Fade-Out généré, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑥ **Ecoutez le résultat.**
Appuyez sur le bouton [IN/LOC1] pour lancer la reproduction à partir de la position IN et écoutez le résultat de vos réglages.

note La fonction Undo permet d'annuler cette opération (→p.100).

Plus la plage IN~OUT est étendue, plus vous devrez patienter avant l'affichage du message "Completed".

Augmenter le niveau des pistes (Normalize Track)

La fonction Normalize Track permet de "booster" le niveau de la piste choisie et d'ainsi obtenir un volume optimum pour les données audio de la plage IN~OUT spécifiée.

- Cette commande analyse les pointes de niveau d'une piste enregistrée à un volume trop bas et augmente le niveau de la portion IN~OUT spécifiée de sorte qu'il se trouve juste en dessous du seuil de distorsion.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi normaliser simultanément plusieurs pistes voisines.

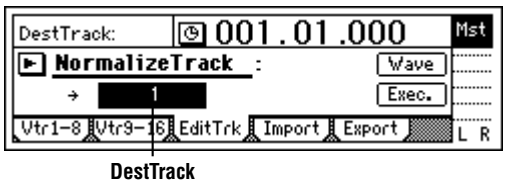
Si la piste contient des données de niveau très faible et que vous normalisez ces données, tout bruit éventuellement contenu dans la portion normalisée sera aussi accentué.

"NormalizeTrack": procédure de normalisation des données

Voici comment normaliser la région comprise entre IN et OUT de la piste no. 1.

① **Définissez les points IN et OUT.**
Ce réglage définit la plage des données à normaliser (→p.98).

② **Choisissez l'opération de normalisation.**
Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk" et réglez "EditType" sur "NormalizeTrack".



③ **Choisissez la piste à normaliser.**
Réglez “DestTrack” sur la piste “1”.

④ **Exécutez l’opération de normalisation.**
Appuyez sur le bouton “Exec.”. L’écran vous demande confirmation avec le message “AreYou-Sure?”. Appuyez sur le bouton “Yes” pour effectuer la normalisation.
Une fois les données normalisées, l’écran affiche le message “Completed”. Appuyez sur le bouton “OK”.

⑤ **Vérifiez si le résultat correspond à votre attente.**
Appuyez sur le bouton [IN/LOC1] pour lancer la reproduction à partir de la position IN et écoutez le résultat de vos réglages.

note La fonction Undo permet d’annuler cette opération (→p.100).

Plus la plage IN~OUT est étendue, plus vous devrez patienter avant l’affichage du message “Completed”.

Etape 11. Edition de morceaux

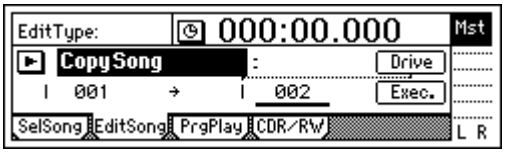
Le D1600 vous propose les fonctions d'édition suivantes pour les Songs.

1. Procédure d'édition de morceau

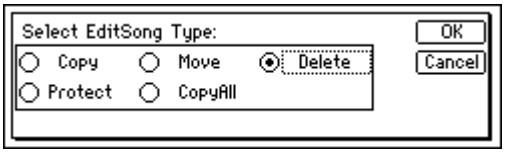
Edition de morceau élémentaire

① **Choisissez le Song que vous souhaitez éditer. (Pour la fonction "CopyAllSongs", spécifiez le lecteur.)**

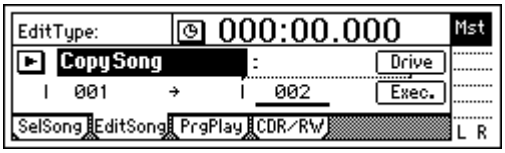
② **Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong".**



③ **Choisissez l'opération d'édition souhaitée (copie, effacement, etc.).**
Choisissez "EditType". Appuyez sur la zone à droite du bouton "▶" et choisissez l'opération d'édition avec la molette [VALUE].
Comme alternative, vous pouvez appuyer sur le bouton "▶" pour activer la fenêtre "Select Edit Song Type". Choisissez l'opération souhaitée.



④ **Choisissez le Song à éditer.**
La page d'écran affichée dépend du "EditType" choisi. La page d'écran illustrée sous l'étape ② est activée quand vous réglez "Edit Type" sur "CopySong".
Pour "CopySong", "SourceSong" vous indique le morceau source choisi ci-dessus à l'étape ①. Spécifiez le lecteur d'arrivée pour la copie avec "Drive" et la mémoire du morceau d'arrivée avec "DestSong".



⑤ **Exécutez l'opération d'édition choisie.**
Appuyez sur le bouton "Exec." pour exécuter l'opération d'édition de morceau.
Dans l'exemple ci-dessus, le Song 1 du disque dur interne est copié dans la mémoire du Song 2. Le D1600 recule alors d'un pas le Song situé auparavant dans cette mémoire ainsi que les Songs suivants et leur donne un numéro supérieur.

La fonction d'annulation Undo n'est pas disponible pour l'édition de morceaux.

2. Exemples d'éditions de morceau

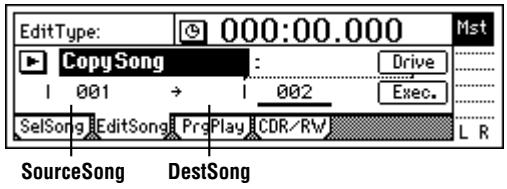
Copier un morceau (Copy Song)

Cette fonction permet de copier le morceau actuellement sélectionné vers une autre mémoire sur n'importe lequel des lecteurs connectés.

- Vous pouvez exécuter cette opération pour effectuer une copie de sauvegarde de votre Song.
- La fonction Copy Song vous sera très utile si vous voulez produire plusieurs mixages/versions d'un même morceau.

① **Choisissez le morceau que vous voulez copier ("SourceSong") (→p.22).**

② **Choisissez l'opération Copy Song.**
Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong" et réglez "EditType" sur "CopySong".



③ **Vérifiez le morceau de source pour la copie.**
Vérifiez que le morceau à copier est bien choisi avec "SourceSong".

④ **Spécifiez le lecteur d'arrivée.**
Appuyez sur le bouton "Drive". Sélectionnez le lecteur d'arrivée dans la fenêtre de dialogue affichée. Appuyez ensuite sur le bouton "OK".

⑤ **Spécifiez la mémoire du Song dans lequel les données seront copiées.**
Choisissez la mémoire d'arrivée avec "DestSong".

⑥ **Exécutez l'opération de copie de morceau.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour exécuter la copie.
Une fois la copie exécutée, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

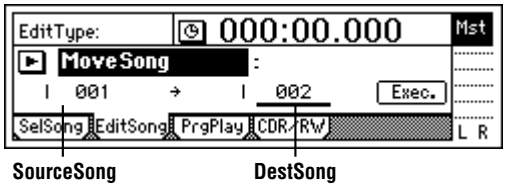
Déplacer un morceau (Move Song)

Cette fonction permet de déplacer le morceau sélectionné vers une autre mémoire du même lecteur.

- Vous pouvez exécuter cette opération pour changer l'ordre de vos Songs.

① **Choisissez le morceau que vous voulez déplacer ("SourceSong") (→p.22).**

② **Choisissez l'opération Move Song.**
Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong" et réglez "EditType" sur "MoveSong".



③ **Vérifiez le morceau choisi pour le déplacement.**
Vérifiez que le morceau à déplacer est bien choisi avec "SourceSong".

④ **Spécifiez la mémoire du morceau d'arrivée.**
Choisissez la mémoire dans laquelle les données seront déplacées avec "DestSong".

⑤ **Exécutez l'opération de déplacement.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour exécuter le déplacement.
Une fois le déplacement exécuté, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

Effacer un morceau (Delete Song)

Cette fonction vous permet d'effacer les morceaux spécifiés.

① **Choisissez le morceau que vous voulez effacer ("DestSong") (→p.22).**

② **Choisissez l'opération Delete Song.**
Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong" et réglez "EditType" sur "DeleteSong".

③ **Vérifiez le morceau choisi pour l'effacement.**
Assurez-vous que vous avez choisi le bon "DestSong".

④ **Exécutez l'opération d'effacement.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour effacer le morceau.
Une fois le morceau effacé, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

Protéger un morceau (Protect Song)

Cette fonction permet de protéger vos morceaux contre toute modification accidentelle.

Si vous tentez d'enregistrer ou de modifier un morceau protégé avec cette fonction, le D1600 affiche un message d'erreur vous signalant que vous ne pouvez pas modifier ce morceau.

- Activez cette fonction pour éviter tout changement, effacement, etc. accidentel d'un morceau auquel vous tenez particulièrement.

① **Choisissez le morceau que vous voulez protéger ("DestSong") (→p.22).**

② **Choisissez l'opération Protect Song.**
Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong" et réglez "EditType" sur "ProtectSong".

③ **Vérifiez encore une fois si vous avez choisi le bon "DestSong".**

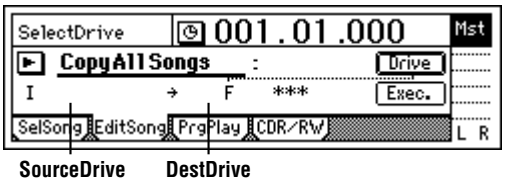
④ **Activez ou désactivez la fonction de protection.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". Si le cadenas est affiché, c'est que votre Song est protégé. Dans le cas contraire, vous pouvez toujours éditer le morceau. Pour activer/couper cette fonction, appuyez sur le bouton "Exec.".

Copier tous les morceaux du lecteur (Copy All Songs)

Cette fonction permet de copier tous les morceaux du lecteur contenant le Song couramment sélectionné.

① **Choisissez le lecteur contenant les Songs à copier (→p.22).**

② **Choisissez l'opération Copy All Songs.**
Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong" et réglez "EditType" sur "CopyAllSongs".



③ **Vérifiez le lecteur source choisi.**
Assurez-vous que "SourceDrive" correspond bien à l'adresse du lecteur souhaité.

④ **Spécifiez le lecteur vers lequel les morceaux seront copiés.**
Appuyez sur le bouton "Drive" et choisissez le lecteur d'arrivée voulu dans la fenêtre de dialogue affichée. Appuyez ensuite sur le bouton "OK".

⑤ **Exécutez l'opération de copie.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Appuyez sur le bouton "Yes" pour copier les morceaux.
Une fois les morceaux copiés, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

Etape 12. Motifs rythmiques/tempo

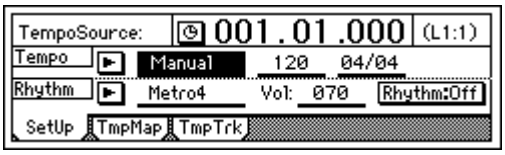
Le D1600 vous propose de nombreux motifs rythmiques ("Patterns") adaptés à divers styles musicaux et offrant plusieurs types de mesures (→p.146 "Liste des motifs rythmiques (215 Patterns)").

Vous pouvez par exemple utiliser ces motifs quand une idée vous vient soudain en tête et que vous voulez l'enregistrer le plus rapidement possible (c.-à-d. sans devoir passer par une programmation difficile).
Tout comme dans le cas d'une boîte à rythmes, vous pouvez combiner plusieurs Patterns afin de composer la piste de batterie d'un morceau entier.

1. Choix et jeu d'un motif rythmique

○ **Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".**

Les réglages décrits ci-dessous s'effectuent dans cette page.



Lancement/arrêt du motif rythmique

○ **Appuyez sur le bouton "Rhythm" afin de le régler sur "On" (il est alors affiché en contrasté).**

Le témoin du bouton [TEMPO/RHYTHM] s'allume et le motif rythmique peut être joué pendant la reproduction ou l'enregistrement.
Si vous n'avez pas besoin du motif rythmique, appuyez à nouveau sur le bouton "Rhythm" pour le régler sur "**Off**".

Régler le volume du motif rythmique

○ **Choisissez "RhythmVol (Vol)" et réglez le volume avec la molette [VALUE].**

Régler le tempo et l'armure de temps

① **Choisissez "TempoSource" et spécifiez la source de tempo.**
Pour l'exemple suivant, veuillez choisir "**Manual**". Vous allez ainsi définir un tempo, une armure de temps et un motif rythmique uniques.

note Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton "▶" et effectuer votre choix dans la liste affichée.

Si vous voulez changer de tempo, d'armure de temps et de motif rythmique durant un morceau, vous devez créer une "carte de tempo" (Tempo Map →p.62).

② **Choisissez "Tempo" et réglez le tempo avec la molette [VALUE].**

③ **Choisissez "Beat" et spécifiez l'armure de temps avec la molette [VALUE].**

Choix du motif rythmique

○ **Choisissez "SelRhythm" et sélectionnez le motif rythmique souhaité avec la molette [VALUE].**

note Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton "▶" et effectuer votre choix dans la liste affichée.

2. Enregistrement avec écoute du motif

Vous pouvez enregistrer une phrase tout en vous guidant avec le motif rythmique joué par le D1600.

① **Effectuez les réglages décrits sous "1. Choix et jeu d'un motif rythmique".**
- Réglez "Rhythm" sur "**On**".
- Effectuez d'autres réglages si nécessaire.

② **Connectez une source d'entrée et lancez l'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Entrées analogiques" et "1. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.23, 27).
Quand vous activez le mode prêt-à-enregistrer en appuyant sur le bouton [REC], le D1600 commence à jouer le rythme. Vous pouvez lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton [PLAY]. Le D1600 joue le motif rythmique que vous avez choisi. Servez-vous en comme guide pour jouer votre riff, solo, etc.

3. Enregistrement du motif rythmique

Le D1600 vous permet d'enregistrer ses motifs rythmiques dans une piste de votre morceau.

L'exemple suivant vous montre comment enregistrer un motif rythmique dans les pistes 1 et 2.

① **Effectuez les réglages décrits sous "1. Choix et jeu d'un motif rythmique".**
- Réglez "Rhythm" sur "**Off**".

note Si ce paramètre est réglé sur "**On**", le son du motif sera doublé: il sera reproduit par les pistes et par le bus Master LR.

- "RhythmVol (Vol)" sert à régler le niveau d'envoi au bus Master LR; vous ne devez donc pas le régler dans l'exemple qui nous intéresse. Réglez le volume via chaque canal du mélangeur.
- Effectuez d'autres réglages si nécessaire.

② **Spécifiez les canaux d'entrée.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Choisissez l'icône "Ch1" et spécifiez "**Rhythm L**" avec la molette [VALUE]. Suivez la même méthode pour régler "Ch2" sur "**Rhythm R**".

③ **Réglez le mode d'enregistrement.**
- Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode".
- Choisissez le mode "**Input**" (= enregistrement du signal d'entrée).

④ **Choisissez les pistes d'enregistrement.**
Appuyez sur les boutons [TRACK STATUS] des pistes 1 et 2 pour les placer en mode **REC** (le témoin s'allume en rouge).

⑤ **Réglez le niveau d'enregistrement et lancez l'enregistrement.**
Réglez le niveau avec le curseur [CHANNEL] des pistes 1 et 2.

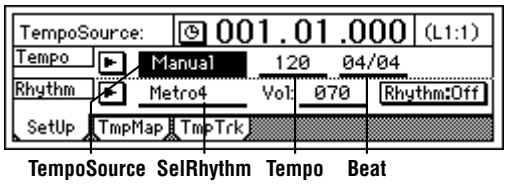
4. Réglage du tempo

Le D1600 vous permet de contrôler le tempo de vos Songs avec les sources de tempo suivantes:

- Tempo manuel (Manual)
- Carte de tempo (Tempo Map)
- Piste de tempo (synchronisation avec des données MIDI Clock ou avec la fonction Tap Tempo)

Choisissez la fonction de tempo souhaitée pour votre morceau. Ce réglage sert aussi à synchroniser la vitesse de l'appareil MIDI externe avec les données de tempo du D1600.

○ **Choisissez la source de tempo avec le paramètre "TempoSource" de la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".**



Les réglages disponibles pour chaque source de tempo sont décrits ci-dessous.

Tempo manuel (Manual)

Pour la source de tempo manuel (Manual), le D1600 utilise le tempo défini avec "Tempo", l'armure de temps choisie avec "Beat" et le motif spécifié avec "SelRhythm". Ni le tempo ni les autres paramètres ci-dessus ne changent au cours du morceau.

○ **Choisissez "Manual" comme source de tempo.**
- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".
- Choisissez "TempoSource" et sélectionnez "**Manual**" avec la molette [VALUE].
Pour en savoir plus sur le réglage des paramètres "Tempo", "Beat" et "SelRhythm", voyez la section "1. Choix et jeu d'un motif rythmique" (→p.61).

Carte de tempo (Tempo Map)

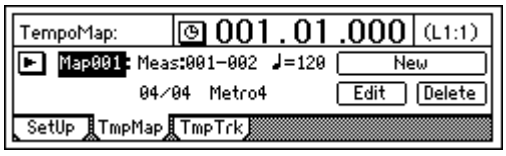
La fonction **Tempo Map** vous permet de créer une carte de tempo en spécifiant le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique de chaque mesure d'un morceau. Vous pouvez ainsi définir des changements de tempo, d'armure de temps et de motif rythmique aux mesures souhaitées.

① **Choisissez "Tempo Map" comme source de tempo.**
- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".
- Choisissez "TempoSource" et sélectionnez "**TempoMap**" avec la molette [VALUE].

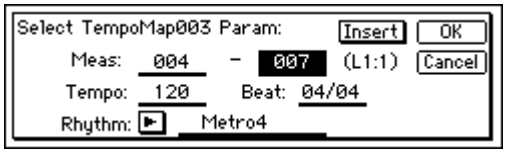
② **Spécifiez le tempo initial du morceau avec l'événement "001" de votre carte de tempo.**

note La carte de tempo comprend l'événement "**001**" (de tempo initial) et les événements "002"~"200", qui permettent de définir des changements de tempo dans le morceau.

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "TmpMap".



- Choisissez "TempoMap" et sélectionnez l'événement "**001**" de la carte de tempo avec la molette [VALUE].
- Appuyez sur le bouton "Edit" pour afficher la fenêtre de dialogue "Select TempoMap001 Param".



- Réglez le tempo avec le paramètre "Tempo", l'armure de temps avec "Beat" et le motif rythmique avec "Rhythm". Vous ne pouvez pas changer la mesure "Meas" pour l'événement "**001**".
Vous pouvez uniquement régler la position finale ("End Measure").
- Confirmez vos réglages en appuyant sur le bouton "OK".

③ **Utilisez la carte de tempo pour définir tous les changements de tempo, d'armure de temps et de motif rythmique souhaités pour votre morceau.**
- Appuyez sur le bouton "New" de sorte que l'écran affiche "Select TempoMap002 Param".
- Choisissez avec "Meas" la mesure du morceau à laquelle les changements de ce nouvel événement seront appliqués (StartMeasure) et l'emplacement de fin (End Measure). Réglez ensuite le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique de cet événement respectivement avec les paramètres "Tempo", "Beat" et "Rhythm". Pour ajouter la carte de tempo en écrasant les données antérieures, **désactivez** le bouton "Insert".
- Appuyez sur le bouton "OK" pour ajouter les réglages de votre nouvel événement dans la carte de tempo.
Les numéros des événements sont automatiquement mis à jour.

note En définissant des événements avec la carte de tempo et des changements de motifs avec "Rhythm", vous pouvez créer tous les motifs de batterie souhaités pour votre morceau, y compris une intro, des breaks (fill-in) et une finale.

Effacement/changement d'un événement

Vous pouvez effacer un événement que vous ne souhaitez pas conserver ou encore modifier la position (mesure), le tempo, etc. d'un événement de votre carte de tempo.

① **Choisissez l'événement que vous voulez effacer ou modifier.**
- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "TmpMap".
- Choisissez "TempoMap" et sélectionnez l'événement souhaité avec la molette [VALUE].

② **Effacez ou modifiez l'événement.**
- Pour **effacer** un événement, appuyez sur le bouton "Delete". L'écran vous demande confirmation avec le message "AreYouSure?".

Appuyez sur le bouton "OK". L'événement sélectionné à l'étape ① est alors effacé. Si vous **activez** le bouton "SelectAll" (il apparaît en contrasté), le D1600 efface tous les événements de la carte de tempo, à l'exception de l'événement "**001**".

La fonction **Undo** ne permet pas d'annuler cette opération.

- Si vous souhaitez **à nouveau modifier les réglages**, appuyez sur le bouton "Edit" pour afficher la fenêtre de dialogue. Réglez les paramètres comme bon vous semble.

Piste de tempo

Vous pouvez enregistrer dans la piste de tempo les données MIDI Clock d'un séquenceur MIDI externe, etc. ou le tempo défini avec la fonction Tap Tempo.

Enregistrement de données MIDI Clock d'un séquenceur

Le D1600 permet aussi d'enregistrer des données MIDI Clock (horloge MIDI) d'un séquenceur externe dans la piste de tempo.
Suivez cette méthode quand vous voulez synchroniser un morceau du D1600 avec un morceau créé sur un séquenceur MIDI et contenant de nombreux changements de tempo.

① **Définissez l'armure de temps dans la carte de tempo.**
Si la séquence contient des changements d'armure de temps, programmez des événements de tempo sur le D1600 qui recoupent ces valeurs (→"Carte de tempo (Tempo Map)").

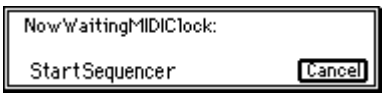
Si vous ne le faites pas, il se peut que les données MIDI Clock soient considérées comme erronées. Vous ne devez pas spécifier le tempo.

② **Branchez la borne MIDI OUT de votre séquenceur MIDI à la borne [MIDI IN] du D1600.**

③ **Faites le nécessaire pour que le séquenceur transmette des données MIDI Clock.**
Voyez le manuel du séquenceur ou du logiciel.

④ **Choisissez le type de piste de tempo à enregistrer.**
Choisissez "**MIDIClock**" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "TmpTrk".

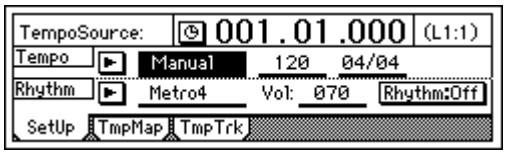
⑤ **Enregistrez les données MIDI Clock.**
- Appuyez sur le bouton "RecStart" pour activer le mode prêt-à-enregistrer du D1600.



- Lancez la reproduction sur le séquenceur.
- Dès que les premières données MIDI Clock arrivent, l'écran affiche le message "ReceivingMIDIClock".

⑥ **A la fin de la séquence, il suffit d'arrêter le séquenceur pour couper l'enregistrement du D1600.**
Le D1600 arrête l'enregistrement et affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".

⑦ **Choisissez la piste de tempo comme source de tempo.**
- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".



- Choisissez "TempoSource" et sélectionnez "**TempoTrk**" avec la molette [VALUE].

Si, pour une raison ou une autre, les données MIDI Clock sont transmises de façon irrégulière, il se peut que le D1600 s'arrête trop tôt.

Tap Tempo

Lors de la reproduction d'un morceau, vous pouvez en programmer le tempo en appuyant sur le bouton [PLAY] sur le premier temps de chaque mesure ou sur tous les temps. Vous pouvez aussi définir le tempo avec un commutateur au pied en option.
Tap Tempo vous permet de programmer le tempo après l'enregistrement d'un morceau. Cette approche vous permet:

- D'éditer les pistes par unité d'une mesure
- De synchroniser votre équipement MIDI externe

① **Préparez le morceau dont vous voulez programmer le tempo.**
Cette approche présuppose que les données commencent au début du morceau.

note Si vous n'avez encore rien enregistré, utilisez la fonction Trigger pour lancer l'enregistrement depuis le début du morceau (→p.31).

② **Effectuez les réglages d'armure de temps avec la carte de tempo.**
Si le morceau dont vous voulez programmer le tempo contient des changements d'armure de temps, programmez des événements de tempo pour les spécifier (→"Carte de tempo (Tempo Map)").

Si vous omettez cette étape, les données MIDI Clock seront considérées comme erronées. Vous ne devez pas spécifier le tempo.

③ **Si vous désirez utiliser un commutateur au pied (comme le PS-1, disponible en option, par ex.) pour taper le tempo, connectez-le à la borne [FOOT SW] du D1600.**

④ **Choisissez le type de piste de tempo à enregistrer.**
Dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "TmpTrk", choisissez "**MeasTap**" (enregistrement de pulsations au début de chaque mesure) ou "**BeatTap**" (enregistrement de pulsations sur chaque temps).

⑤ **Programmez le tempo avec la fonction Tap Tempo.**

- Appuyez sur le bouton “RecStart” pour activer le mode prêt-à-enregistrer du D1600.
- Appuyez sur le bouton [PLAY] ou sur le commutateur au pied; la reproduction commence et le D1600 enregistre simultanément le tempo que vous “tapez”.
- Tout en écoutant le morceau, programmez le tempo en “tapant” sur le bouton [PLAY] ou sur le commutateur au pied à l’intervalle défini à l’étape ④. L’écran affiche un compteur durant la programmation du tempo avec la fonction Tap.

N’appuyez jamais trop fort sur le bouton [PLAY] quand vous “tapez” le tempo. Cela risquerait d’endommager le disque dur ou d’autres éléments.

⑥ **Arrêtez l’enregistrement des pulsations.**
Après avoir enregistré la dernière pulsation, appuyez sur [STOP] pour clôturer le “tapage”.
Pour programmer le tempo de quatre mesures de 4/4, par exemple, “tapez” 4 fois si vous avez choisi “**MeasTap**” ou 16 fois si vous avez choisi “**BeatTap**”. Appuyez sur le bouton [STOP] au début de la mesure 5.
Si le tempo est plus ou moins constant jusqu’à la fin du morceau, vous ne devez pas programmer tous les Taps. Dans ce cas, le D1600 se fera un plaisir de copier le tempo de la dernière mesure entrée jusqu’à la fin du morceau.

⑦ **Choisissez la piste de tempo comme source de tempo.**

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] “SetUp”.
- Choisissez “TempoSource” et sélectionnez “**TempoTrk**” avec la molette [VALUE].

Etape 13. Sauvegarde d'un morceau

A propos des données

Il n'est jamais exclu que l'une ou l'autre manipulation du D1600 détruise des données précieuses. Si le D1600 ne fonctionne pas normalement, vous risquez de perdre les données enregistrées ou d'autres types de données. Nous vous conseillons donc d'archiver tous les morceaux importants sur un support externe (disque dur ou disque amovible).

Korg décline toute responsabilité pour tous les dommages que pourrait entraîner la perte des données.

Le D1600 comporte une **fonction de sauvegarde automatique** qui sauvegarde automatiquement un morceau édité/enregistré quand vous changez de morceau ou à la mise hors tension de l'instrument. Cela signifie donc que vous n'êtes pas tenu d'effectuer une opération pour sauvegarder les données. (Vous devez cependant sauvegarder les changements effectués sur les programmes d'effet.)

Les opérations de sauvegarde décrites ci-dessous présupposent que vous archivez vos morceaux sur un lecteur externe. C'est le cas par exemple quand vous **sauvegardez des données importantes sur un lecteur externe** ou quand vous transférez des données du disque dur interne vers un disque externe afin de pouvoir récupérer de l'espace sur le disque interne.

Vous pouvez suivre une des méthodes (fonctions) suivantes pour archiver un Song sur un lecteur externe:

- Fonctions Copy Song, Copy All Songs
- Fonctions Backup 1 Song, Backup All Songs

Voici la différence entre les fonctions Copy et Backup:

Copy Song, Copy All Songs

- Le morceau peut être reproduit directement.
- Les morceaux dans la mémoire d'arrivée ne sont pas effacés.
- Il n'est pas possible de sauvegarder des données d'un morceau dont la taille dépasse la capacité du disque.
- Vous pouvez utiliser un disque dur ou amovible.
- Vous devez initialiser/formater un disque utilisé pour la première fois.
- Vous ne pouvez pas sauvegarder les données des réglages d'effets utilisateur.

Backup 1 Song, Backup All Songs

- Le morceau ne peut pas être reproduit directement (vous devez d'abord utiliser la fonction Restore).
- Tous les morceaux sont effacés dans la mémoire d'arrivée.
- Vous pouvez sauvegarder un morceau dont la taille dépasse la capacité du disque en utilisant plusieurs disques amovibles.
- Vous pouvez uniquement utiliser un disque amovible.
- Vous ne devez pas effectuer d'initialisation/formatage pour un disque utilisé pour la première fois.
- Vous pouvez sauvegarder les données des réglages d'effets utilisateur.

note Pour sauvegarder un morceau sur un disque amovible externe, vous pouvez utiliser la fonction Copy ou Backup. Voyez le tableau ci-avant afin de déterminer quelle approche correspond le mieux à vos besoins. Si la taille du morceau à sauvegarder dépasse la capacité du disque, choisissez la fonction Backup.

Si vous archivez un morceau avec la fonction Copy, puis que vous modifiez et sauvegardez à nouveau les réglages d'effets utilisateur employés par ce morceau, la prochaine fois que vous reproduisez le morceau en question, il sera joué avec les derniers réglages d'effets en date. Cela veut donc dire que votre morceau ne sonnera plus de la même manière. Pour éviter ce problème, utilisez la fonction Backup au lieu de la fonction Copy. Vous pouvez aussi utiliser la fonction Copy tout en archivant séparément vos réglages d'effets avec la fonction Backup User Data.

1. Copy Song, Copy All Songs

Utilisez la fonction "**CopySong**" pour archiver (ou dupliquer) le morceau sélectionné ou la fonction "**CopyAllSongs**" pour archiver tous les Songs du lecteur choisi.

Pour en savoir plus sur la procédure de ces fonctions, voyez "**CopySong**" (→p.59) et "**CopyAllSongs**" (→p.60).

Pour **charger dans le disque dur interne un morceau que vous avez archivé sur un disque externe**, choisissez le morceau source sur le disque externe, spécifiez le morceau sur le disque dur interne où vous voulez charger le morceau en question et exécutez ensuite l'opération "CopySong" ou "CopyAllSongs" en choisissant le disque dur interne comme destination.

La fonction **Undo** ne permet pas d'annuler ces opérations.

Si vous utilisez un disque pour la première fois, vous devez l'initialiser/le formater au préalable (→p.67).

2. Archivage/Chargement (Backup/Restore)

Archivage sur disque amovible (Backup)

Utilisez la fonction "**Backup1Song**" pour archiver le morceau sélectionné, la fonction "**BackupAllSongs**" pour archiver tous les morceaux du lecteur choisi ou la fonction "**BackupUserData**" pour sauvegarder les réglages d'effets utilisateur en vigueur.
Le D1600 sauvegarde toujours les réglages d'effets utilisateur quand vous exécutez l'opération "**Backup1Song**" ou "**BackupAllSongs**".

Ne perdez pas de vue que les opérations d'archivage écrasent toutes les données contenues sur le disque d'arrivée.

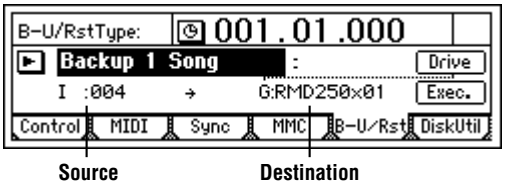
note Ces opérations ne requièrent pas de formatage du disque.

note Si la taille des données à archiver dépasse la capacité du disque et que vous devez archiver sur plusieurs disques, veillez à utiliser des disques de même capacité. Certains supports (comme les disques Zip) permettent uniquement d'archiver les données. Les disques Jaz, ORB ou les disques durs fixes peuvent servir tant pour l'enregistrement que pour l'archivage.

Procédure d'archivage (Backup)

① **Chargez un disque dans le lecteur d'arrivée choisi pour l'archivage.**

② **Choisissez le lecteur source.**
Sélectionnez le lecteur source d'archivage dans la page onglet [SONG] "SelSong".
Pour exécuter l'opération "**Backup1Song**", sélectionnez le morceau souhaité dans le lecteur source. Choisissez un morceau en suivant la procédure décrite sous "3. Sélection d'un morceau existant" (→p.22) et vérifiez la mémoire du Song de source pour l'archivage dans la page onglet [[SYSTEM] "B–U/Rst".



③ **Choisissez le type de données à archiver avec le paramètre "B–U/RstType".**

④ **Spécifiez le lecteur d'arrivée pour l'archivage ("Destination").**
Appuyez sur le bouton "Drive" pour afficher la fenêtre de dialogue. Sélectionnez le lecteur souhaité puis appuyez sur le bouton "OK".

⑤ **Préparez le ou les disques requis.**
Pour les opérations "Backup1Song" et "BackupAllSongs", l'écran affiche le nombre de disques requis pour l'archive. Munissez-vous du nombre de disques nécessaire, en veillant à utiliser uniquement des disques de même capacité.

note Si vous archivez sur plusieurs disques, nous vous recommandons de les numéroter à l'avance.

⑥ **Exécutez l'archivage.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton "Yes".

⑦ **Changez de disque si nécessaire.**
Pour des archives multi-volumes (dont le nombre de disques a été affiché à l'étape ⑤), le D1600 vous demande d'insérer le disque suivant à chaque fois qu'il a rempli un disque. Chargez le disque suivant et appuyez sur le bouton "OK".

⑧ **Quand l'archivage est terminé, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".**

Chargement (Restore)

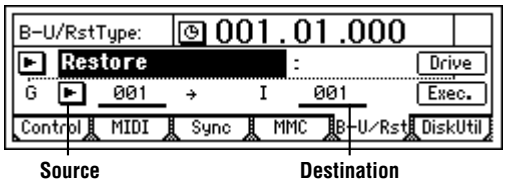
La fonction Restore permet de charger un morceau archivé sur un disque amovible dans le D1600.

Quand vous chargez les données de tous les morceaux ("**BackupAllSongs**") ou d'un seul morceau ("**Backup1Song**"), vous pouvez spécifier si vous souhaitez ou non écraser les réglages d'effets utilisateur courants. Le D1600 permet aussi de charger un morceau individuel parmi les morceaux archivés avec la fonction "**BackupAllSongs**".

Procédure de chargement (Restore)

① **Choisissez le lecteur d'arrivée pour le chargement.**
Spécifiez le lecteur d'arrivée pour le chargement avec la page onglet [SONG] "SelSong" ou la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil".

② **Choisissez l'opération de chargement.**
Choisissez la page onglet [SYSTEM] "B–U/Rst" et réglez "B–U/RstType" sur "**Restore**".



③ **Chargez le disque dans le lecteur source du chargement.**

④ **Choisissez le lecteur source ("Source").**
Appuyez sur le bouton "Drive" pour afficher une fenêtre de dialogue. Spécifiez le lecteur puis appuyez sur le bouton "OK".

⑤ **Choisissez le morceau source pour le chargement ("Source").**
Si vous avez exécuté l'opération "**BackupAllSongs**" sur le lecteur en question, vous pouvez charger un morceau ou tous les morceaux. Choisissez le morceau à charger avec "Source". Pour charger tous les morceaux, choisissez "SelectAll" dans la fenêtre de dialogue.

⑥ **Si vous chargez un seul morceau, spécifiez la "Destination".**

⑦ **Exécutez le chargement.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton "Yes".
Si vous chargez une archive multi-volume, le D1600 vous demande d'insérer le disque suivant à chaque fois qu'il a chargé les données d'un disque. Insérez le disque suivant et appuyez sur le bouton "OK".

⑧ **Spécifiez si les données utilisateur sont ou non chargées.**
Une fois que vous avez chargé des données de morceau, l'écran affiche le message "RestoreUserData", vous demandant si vous souhaitez ou non remplacer les données utilisateur actuelles par les données utilisateur sauvegardées lors de l'archivage. Si vous voulez remplacer les données, appuyez sur le bouton "Yes". Pour conserver les données courantes, appuyez sur le bouton "No".

Si vous chargez des réglages d'effets utilisateur, les réglages utilisateur seront écrasés lors du chargement.

⑨ **Quand le chargement est terminé, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez sur le bouton "OK".**

Fonctions Backup/Restore sur CD-R/RW

Vous pouvez utiliser le graveur CD-RW interne disponible en option ou un graveur externe CD-R/CD-RW branché à la prise [SCSI] du D1600 pour archiver et charger des Songs.

3. Connexion d'un lecteur externe

Cette section vous indique comment connecter un lecteur externe tel qu'un disque dur, un disque amovible ou un graveur CD-R/RW au D1600.

- Capacité maximum d'un lecteur externe connecté: 1.000 Go
- Connecteur: câble HD SCSI-2 à 50 broches
- Nombre maximum de lecteurs connectables: 7 lecteurs

> Veuillez utiliser exclusivement les types de lecteurs externes spécifiés. Pour savoir quels lecteurs sont compatibles avec le D1600, contactez votre revendeur Korg.

① **Mettez le D1600 et le lecteur externe hors tension.**

> Avant de connecter/déconnecter un câble SCSI ou de changer l'adresse d'un lecteur, assurez-vous que le D1600 et le lecteur sont tous deux hors tension.

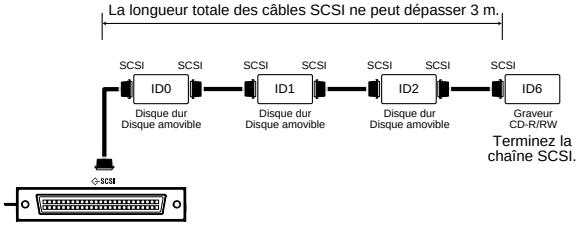
② **Spécifiez l'adresse SCSI du lecteur externe.**
Réglez l'adresse SCSI d'un graveur **CD-ROM** ou **CD-R/RW** sur **6** (le D1600 affiche "**G**").
Pour un **disque dur** ou un **disque amovible**, choisissez une adresse SCSI du chiffre le plus bas possible.
Pour en savoir plus sur les réglages d'adresse SCSI, d'un graveur CD-R/RW, etc, voyez le manuel de l'appareil en question.
Si vous utilisez plusieurs lecteurs, veillez à assigner une adresse personnelle à chaque lecteur.

> Si vous assignez une même adresse SCSI à plusieurs lecteurs, cela risque d'entraîner des erreurs ou même la perte de données. Choisissez donc toujours une adresse différente pour chaque lecteur.

③ **Branchez la borne [SCSI] du D1600 à la borne SCSI du lecteur externe.**

> Connectez ou activez un terminateur pour le dernier lecteur externe de la chaîne. Si vous avez connecté plusieurs lecteurs externes, veillez à ce que la longueur totale des câbles ne dépasse pas 3 mètres. (Pour en savoir plus sur les connexions et l'installation du lecteur, voyez son manuel.)

> Si la vitesse d'accès du lecteur externe est insuffisante, cela pourrait produire des "sauts" dans le son ou entraîner des erreurs. Connectez uniquement des lecteurs externes offrant une vitesse d'accès suffisante.



Mise sous tension/hors tension du lecteur externe

Pour la **mise sous tension**, suivez l'ordre suivant: mettez d'abord le ou les lecteurs externes sous tension, puis le D1600.

Pour la **mise hors tension**, suivez l'ordre suivant: d'abord le D1600, puis le ou les lecteurs externes.

Initialisation et formatage d'un lecteur/disque dur

Avant de pouvoir utiliser un nouveau lecteur/disque dur pour l'enregistrement/la reproduction, vous devez d'abord l'initialiser ou le formater.

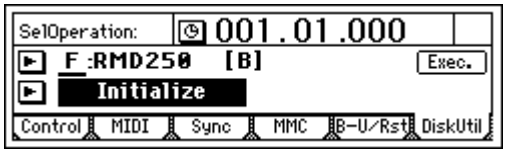
- Choisissez "**Initialize**" pour effacer tout le contenu d'un lecteur ou pour préparer un nouveau support en vue de l'utiliser avec le D1600.
- Pour pouvoir utiliser un lecteur/disque dur qui contient des données d'un autre dispositif, vous devez le formater avec **Format**. C'est aussi le cas quand le message "Disk Error" apparaît de plus en plus souvent lors de l'utilisation d'un support déjà formaté/initialisé.

> Lorsque le D1600 initialise ou formate un disque/lecteur, toutes les données contenues sur le support en question sont perdues. Vérifiez donc toujours le contenu du support avant d'effectuer chacune de ces opérations.

> Si l'alimentation est coupée accidentellement pendant l'initialisation/formatage du disque dur interne, cela pourrait entraîner un mauvais fonctionnement du D1600. Si vous rencontrez ce problème, consultez votre revendeur Korg.

> Le formatage d'un disque dur interne de 20 Go prend environ 240 minutes. La durée exacte nécessaire pour formater un lecteur/disque externe dépend du support en question. Sachez que dans certains cas, le formatage pourra prendre plusieurs heures.

① **Choisissez le lecteur.**
Choisissez la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil" et spécifiez le lecteur avec "Choix du lecteur". Pour un lecteur qui n'a pas encore été initialisé ni formaté, le D1600 affiche "Unknown Disk".



② **Précisez s'il s'agit d'une initialisation ou d'un formatage.**
Pour initialiser le lecteur, réglez "SelOperation" sur "**Initialize**". Pour formater le lecteur, choisissez "**Format**".

③ **Exécutez le formatage ou l'initialisation.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". L'écran demande confirmation avec le message "AreYouSure?". Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton "Yes". L'écran indique quand l'opération est terminée en affichant "Completed". Appuyez sur le bouton "OK". Vérifiez si le D1600 affiche maintenant le type et la capacité du lecteur au lieu de "Unknown Disk".

Utilisation d'un disque amovible

Le D1600 permet d'utiliser un disque amovible afin d'effectuer les opérations suivantes.

- Enregistrement/reproduction
- Archivage/chargement

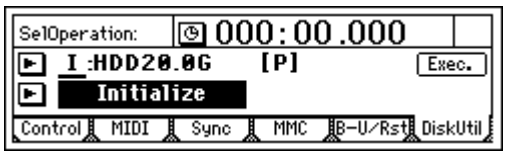
Avant de pouvoir enregistrer/reproduire un nouveau disque, vous devez l'initialiser ou le formater.
Pour archiver/charger des données archivées, vous ne devez ni initialiser ni formater le disque amovible.

> Certains types de disques amovibles ne permettent pas d'enregistrer/de reproduire des morceaux.

Changement de disque amovible

Si le morceau sélectionné se trouve sur un disque amovible, vous pouvez changer de disque amovible en suivant la procédure ci-dessous.

① **Choisissez la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil".**
Choisissez le lecteur avec "Choix du lecteur".



② **Réglez "SelOperation" sur "EjectRMD".**

③ **Appuyez sur le bouton "Exec.".**
Le disque amovible est éjecté et le D1600 choisit son disque dur interne.

④ **Chargez un autre disque amovible dans le lecteur.**
S'il s'agit d'un disque contenant des morceaux archivés, choisissez à nouveau le lecteur avec la page onglet [SONG] "SelSong" avant de choisir un Song.

4. Importer/exporter des fichiers WAVE

Vous pouvez importer (charger) dans le D1600 des fichiers de **format .WAV** sous forme de données DOS (FAT 16) depuis un lecteur externe branché à la borne [SCSI] ou un CD de format ISO 9660. En outre, vous pouvez exporter (sauvegarder) les données audio du presse-papiers ("Clipboard") du D1600 sous forme de fichiers .WAV sur un lecteur SCSI externe formaté en DOS (FAT 16).

Le D1600 permet d'importer les types de fichier .WAV suivants:
Fréquence d'échantillonnage: 44.1 kHz
Résolution: 8 bits, 16 bits, 24 bits
Nombre de canaux: 1 (mono), 2 (stéréo)
Format du disque: FAT 16 (format DOS) ou ISO 9660 Level 1 pour un CD

Importer un fichier .WAV et insérer les données au début d'une piste

Imaginons que vous vouliez importer le fichier mono .WAV "Sound001.wav" en insérant les données au début de la piste 1. Ce fichier se trouverait sur le support "A:DOS" formaté en DOS et branché à la borne [SCSI].

① **Choisissez l'opération d'importation.**
Passez à la page onglet [TRACK] "Import".

② **Choisissez le support contenant le fichier voulu.**
Appuyez sur le bouton "DriveList" pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante. Choisissez-y le support formaté en DOS et contenant le fichier .WAV voulu. Pour cet exemple, nous allons choisir le lecteur "A". Appuyez ensuite sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "Import".

③ **Choisissez le fichier .WAV souhaité.**
Appuyez sur le bouton "WavFileList" pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante. Choisissez-y "A:Sound001.wav." puis appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "Import".

note Si vous travaillez avec un CD, vous pourrez aussi choisir parmi les répertoires secondaires. En revanche, pour les autres supports SCSI, vous pouvez uniquement choisir les fichiers .WAV résidant dans le répertoire principal.

Si vous le voulez, vous pouvez écouter les deux premières secondes du fichier .WAV choisi en utilisant le bouton "Prvw".

④ **Choisissez la piste où vous voulez importer les données spécifiées.**
Réglez "DestTrack" sur la piste "1".

⑤ **Exécutez la commande Import.**
Appuyez sur le bouton "Exec." et répondez par l'affirmative ("Yes") à la question ("Are You Sure?") qui s'affiche alors. Dès que les données sont importées, l'écran affiche le message "Completed". Appuyez ensuite sur le bouton "OK".

⑥ **Vérifiez si les données sont correctement importées.**
Maintenez le bouton [STOP] enfoncé tout en appuyant sur [REW] pour retourner au début du Song et écouter les données importées. Si nécessaire, la fonction Undo permet d'annuler la commande Import.

Le temps nécessaire pour exécuter cette commande (jusqu'à ce que "Completed" s'affiche) dépend de la longueur des données en question.

Importer un fichier .WAV et insérer les données à un endroit donné d'une piste

Voici la marche à suivre pour importer le fichier .WAV mono "Sound001.wav" à la position TO de la piste 1. Nous partons à nouveau du principe que le fichier se trouve sur le lecteur "A:DOS" branché via SCSI.

① **Choisissez l'opération d'importation.**
Passez à la page onglet [TRACK] "Import".

② **Choisissez le support contenant le fichier voulu.**
Appuyez sur le bouton "DriveList" pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante. Choisissez-y le support formaté en DOS et contenant le fichier .WAV voulu. Pour cet exemple, nous allons choisir le lecteur "A". Appuyez ensuite sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "Import".

③ **Choisissez le fichier .WAV souhaité.**
Appuyez sur le bouton "WavFileList" pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante. Choisissez-y "A:Sound001.wav." puis appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page onglet [TRACK] "Import".

note Si vous travaillez avec un CD, vous pourrez aussi choisir parmi les répertoires secondaires. En revanche, pour les autres supports SCSI, vous pouvez uniquement choisir les fichiers .WAV résidant dans le répertoire principal.

④ **Au lieu d'une piste de destination, choisissez le presse-papiers.**
Pour ce faire, réglez "DestTrack" sur "**Clip**".

⑤ **Exécutez la commande Import.**
Appuyez sur le bouton “Exec.” et répondez par l’affirmative (“Yes”) à la question (“Are You Sure?”) qui s’affiche alors. Dès que les données sont importées, l’écran affiche le message “Completed”. Appuyez ensuite sur le bouton “OK”.

note Le temps nécessaire pour exécuter cette commande (jusqu’à ce que “Completed” s’affiche) dépend de la longueur des données en question.

⑥ **Spécifiez la position d’insertion (TO) voulue.**

⑦ **Choisissez la commande Copy.**
Réglez “EditType” sur “CopyTrack” à la page onglet [TRACK] “EditTrk”.

⑧ **Choisissez le presse-papiers comme source.**
Réglez “SourceTrack” sur “**Clip1**”. Le chiffre indique combien de pistes se trouvent dans le presse-papiers.

⑨ **Choisissez la piste de destination.**
Réglez “DestTrack” sur “1”.

⑩ **Spécifiez le nombre de copies que vous voulez effectuer dans la piste de destination.**
Réglez “Nombre de copies” sur “1”.

⑪ **Exécutez la copie.**
Appuyez sur le bouton “Exec.” et répondez par l’affirmative (“Yes”) à la question (“Are You Sure?”) qui s’affiche alors. Dès que les données sont copiées, l’écran affiche le message “Completed”. Appuyez ensuite sur le bouton “OK”.

L’exécution de la copie écrase les données contenues dans la plage correspondante de la piste de destination.

⑫ **Ecoutez le résultat de vos réglages.**
Appuyez sur le bouton [TO/LOC3] pour lancer la reproduction à partir de la position TO et écoutez le fruit de votre copie. Si vous n’êtes pas content du résultat, vous pouvez retourner aux réglages antérieurs avec Undo.

Exporter des données sous forme de fichiers .WAV

Cette section montre comment exporter les données contenues dans la plage IN~OUT des pistes 1 & 2 (Song 001) sous forme de fichier “Sound001.wav”, vers le lecteur SCSI “A:DOS”.

① **Choisissez le Song 001.**

② **Définissez les emplacements IN et OUT (→p.98).**

③ **Choisissez la commande Copy.**
Réglez “EditType” sur “CopyTrack” à la page onglet [TRACK] “EditTrk”.

④ **Choisissez les pistes de source pour la copie.**
Réglez “SourceTrack” sur “**1–2**.”.

⑤ **Choisissez le presse-papiers comme destination.**
Réglez “DestTrack” sur “**Clip**”.

⑥ **Exécutez la copie.**
Appuyez sur le bouton “Exec.” et répondez par l’affirmative (“Yes”) à la question (“Are You Sure?”) qui s’affiche alors. Dès que les données sont copiées, l’écran affiche le message “Completed”. Appuyez ensuite sur le bouton “OK”.

⑦ **Choisissez la commande Export.**
Passez à la page onglet [TRACK] “Export”.

⑧ **Spécifiez le lecteur de destination.**
Appuyez sur le bouton “DriveList” pour afficher la fenêtre de dialogue correspondante et choisissez-y un lecteur formaté en DOS. Sélectionnez le lecteur “A” et appuyez sur le bouton “OK” pour retourner à la page onglet [TRACK] “Export”.

⑨ **Donnez un nom au fichier .WAV.**
Appuyez sur le bouton “Rename” pour afficher une fenêtre de dialogue permettant de renommer le fichier. Vous pouvez définir un nom contenant maximum huit caractères.

note L’extension “.WAV” est automatiquement ajoutée au nom du fichier.

⑩ **Spécifiez la date de sauvegarde du fichier .WAV.**
Appuyez sur le bouton “Date” et définissez dans la fenêtre de dialogue qui s’affiche l’année, le mois, le jour, l’heure, les minutes et les secondes.

⑪ **Exécutez la commande Export.**

note Si vous exportez un fichier d’un morceau 24 bits sous forme de fichier .WAV 16 bits, veillez à régler les paramètres “Bit” et “Dither” (→p.88).

Appuyez sur le bouton “Exec.”.
Répondez par l’affirmative (“Yes”) à la question (“Are You Sure?”) qui s’affiche alors. Dès que les données sont exportées, l’écran affiche le message “Completed”. Appuyez ensuite sur le bouton “OK”.

Si le lecteur de destination contient déjà un fichier .WAV de nom identique, vous ne pourrez pas exporter les données.

Compatibilité des lecteurs et des données au sein de la série Digital Recording Studio

Cette section décrit la manière dont vous pouvez utiliser des données archivées et des lecteurs utilisés avec le D1600 pour créer des morceaux sur les autres modèles de la série Digital Recording Studio (D8, D12, D16 et D16V2) avec le D1600.

Utiliser des données du D16 et du D16V2 sur le D1600

Vous pouvez brancher un disque (données archivées ou lecteur pouvant être lu) du D16 ou du D16V2 au D1600 et charger, enregistrer et éditer les données en suivant la procédure habituelle.

Utiliser des données du D1600 sur un D16 ou D16V2

Vous pouvez brancher un disque (données archivées ou disque pouvant être lu) du D1600 sur un D16 ou D16V2 et charger, reproduire, enregistrer et éditer les données en suivant la procédure habituelle.

note Sur le D16 et le D16V2, les canaux 9/10, 11/12, 13/14 et 15/16 du mélangeur sont traités comme des paires stéréo. Vous devez donc activer l'accouplement des canaux 9/10, 11/12, 13/14 et 15/16 sur le D1600 avant de charger des données du D1600 dans un enregistreur D16 ou D16V2. Vous devez aussi spécifier l'accouplement lors de la mémorisation de scènes.

Utiliser un lecteur pouvant être lu par le D12 avec un D1600

Quand vous branchez un lecteur ou un disque dur pouvant être lu par le D12 (utilisé pour créer des morceaux) au D1600, le lecteur ou disque en question apparaît comme "D12[P]" dans la liste des lecteurs. Vous pouvez alors choisir des Songs et les reproduire.
Les morceaux de ce lecteur/disque sont toutefois protégés contre l'écriture; vous ne pouvez donc pas enregistrer dans les pistes du morceau ni les éditer et vous ne pouvez pas éditer ces morceaux (sauf l'opération Copy Song). Si vous voulez enregistrer des données supplémentaires ou éditer un de ces morceaux, vous devez choisir un morceau sur un lecteur ou un disque dur pouvant être lu par le D1600 et copier le morceau en question du lecteur du D12 dans le lecteur courant choisi avec le D1600.

✍ En revanche, vous ne pouvez pas copier de Song d'un lecteur du D1600 dans un lecteur du D12. En outre, vous ne pouvez pas exécuter l'opération Restore en choisissant le lecteur du D12 comme destination. Si vous voulez initialiser ou formater le disque, vous devez choisir le réglage "Force".

Utiliser des données archivées sur un D12 avec le D1600

Quand vous branchez un disque dur ou un lecteur contenant des données archivées avec un D12 à votre D1600, le lecteur ou disque en question apparaît dans la liste comme"**D12[B]**". Vous pouvez charger les données avec Restore tout comme pour les données propres du D1600.

Utiliser un lecteur pouvant être lu par le D1600 avec un D12

Quand vous branchez un lecteur ou un disque dur pouvant être lu par le D1600 (utilisé pour créer des morceaux) à un D12, le lecteur ou disque en question apparaît comme "D16[P]" dans la liste des lecteurs. Notez cependant que les données des pistes 13~16 ne seront pas chargées.
Les morceaux de ce lecteur/disque sont toutefois protégés contre l'écriture; vous ne pouvez donc pas enregistrer dans les pistes du morceau ni les éditer et vous ne pouvez pas effectuer d'édition sur ces morceaux (sauf l'opération Copy Song). Si vous voulez enregistrer des données supplémentaires ou éditer un de ces morceaux, vous devez choisir un morceau sur un lecteur ou un disque dur pouvant être lu par le D12 et copier le morceau qui vous intéresse du lecteur du D1600 dans le lecteur courant choisi avec le D12.

note Sur le D12, les canaux 7/8, 9/10 et 11/12 du mélangeur sont traités comme des paires stéréo. Vous devez donc activer l'accouplement des canaux 7/8, 9/10 et 11/12 sur le D1600 avant de charger des données du D1600 dans un enregistreur D12. Vous devez aussi spécifier l'accouplement lors de la mémorisation de scènes.

✍ En revanche, vous ne pouvez pas copier de Song d'un lecteur du D12 dans un lecteur du D1600. En outre, vous ne pouvez pas exécuter l'opération Restore en choisissant le lecteur du D1600 comme destination.

Utiliser des données archivées sur le D1600 avec un D12

Quand vous branchez un disque dur ou un lecteur contenant des données archivées avec le D1600 à un D12, le lecteur ou disque en question apparaît dans la liste comme"D16[B]". Vous pouvez charger les données avec Restore tout comme pour les données propres du D12. Notez cependant que les données des pistes 13~16 ne seront pas chargées.

note Sur le D12, les canaux 7/8, 9/10 et 11/12 du mélangeur sont traités comme des paires stéréo. Vous devez donc activer l'accouplement des canaux 7/8, 9/10 et 11/12 sur le D1600 avant de charger des données du D1600 dans un enregistreur D12. Vous devez aussi spécifier l'accouplement lors de la mémorisation de scènes.

✍ Si vous branchez un lecteur ou un disque dur pouvant être lu par le D1600 à un D12 et que vous reproduisez un Song ou que vous chargez un morceau avec la fonction Copy Song ou Restore, vous devrez à nouveau effectuer les réglages de niveau d'entrée et de panoramique des canaux 7/8 s'il s'avère que ces derniers ne sont pas accouplés dans le morceau original. De même, vous devrez à nouveau mémoriser les scènes.

Utiliser des données archivées sur un D8 avec le D1600

Pour pouvoir utiliser un morceau créé avec un D8 sur le D1600, vous devez archiver le morceau en question sur un support amovible et le charger dans le D1600. Seules les données audio sont chargées dans un nouveau Song.

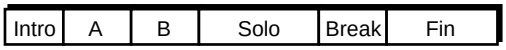
note Si vous branchez un disque dur ou un lecteur utilisé pour archiver des Songs d'un D8 à votre D1600, ce lecteur apparaîtra dans la liste comme "Unknown Disk". Cela signifie que le D1600 ne reconnaît pas le lecteur en question et ne peut donc reproduire les données. De même, les données du D1600 ne peuvent pas être utilisées sur le D8.

A propos de la capacité du lecteur/disque dur

Cette section explique la manière dont le D1600 gère la capacité du disque dur/lecteur.

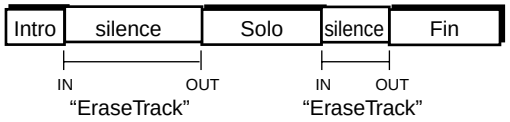
note Il n'est pas nécessaire d'exécuter souvent la commande Optimize Track dont il est question ici. Utilisez seulement cette fonction quand le message "Disk Busy" s'affiche fréquemment durant l'édition ou quand vous voulez récupérer de l'espace sur le disque après avoir terminé un morceau.

Supposons que vous ayez enregistré un morceau adoptant la structure suivante:



Exemple 1

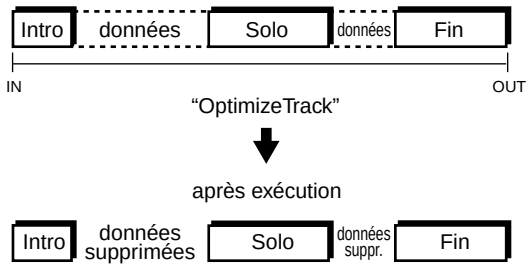
Pour cet exemple, nous partons du principe que vous avez commencé l'enregistrement depuis le début du Song dans la piste 1 et que vous avez enregistré une intro, un solo et une fin au cours d'une première prise.



Dans ce cas, les sections A, B et le Break sont enregistrés sous forme de silences (en réalité, il s'agit d'un signal du niveau de bruit) et occupent donc un espace inutile sur le disque dur ou le lecteur. Pour récupérer cet espace, exécutez l'opération Erase Track sur les silences (A, B et Break) de la piste 1. Le D1600 efface alors les portions A, B Break, mais seulement de manière "virtuelle", ce qui signifie que vous ne récupérez pas encore cet espace.

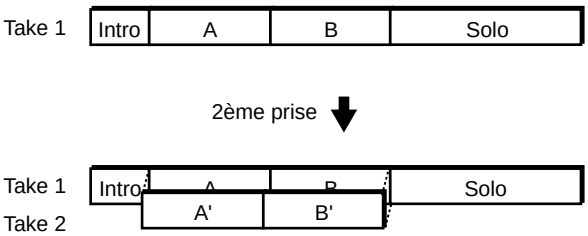
→ Si vous voulez conserver uniquement les données audio utilisées (Intro, Solo et Fin)…

Exécutez l'opération Optimize Track sur toute la longueur de la piste 1 du morceau en question. Cette opération génère des données audio seulement pour les portions réellement utilisées. Seules les portions Intro, Solo et Fin sont conservées, ce qui signifie que vous récupérez l'espace occupé précédemment sur le disque par les silences.



Exemple 2

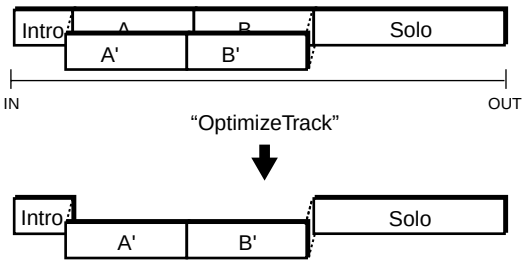
Supposons maintenant que vous lanciez l'enregistrement de la piste 1 à partir du début du Song et que vous jouiez les parties Intro, A, B et Solo au cours de la première prise. Puis que vous enregistriez A' et B' durant la deuxième prise.



Dans ce cas, les données A et B (de la prise 1) sous-jacentes aux données A' et B' de la piste 1 forment un seul et même bloc de données audio avec les parties Intro et Solo, de sorte à permettre l'annulation de la deuxième prise avec Undo. Cela signifie que l'espace du disque est occupé par les données de l'Intro, de A+A', B+B' et de la partie Solo.

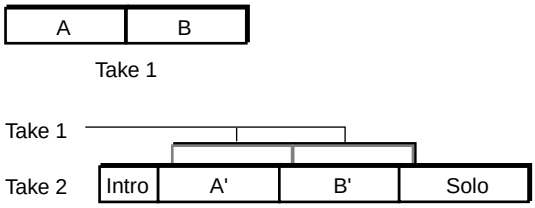
→ Si vous voulez récupérer de l'espace sur le disque en effaçant les données A et B de la première prise…

Dans ce cas, exécutez l'opération Optimize Track sur toute la longueur de la piste 1 du morceau en question. Cette opération génère des données audio uniquement pour les parties suivantes: Intro de la prise 1, partie A' de la prise 2, partie B' de la prise 2 et partie Solo de la prise 1. Vous récupérez ainsi l'espace occupé par les sections A et B de la première prise.

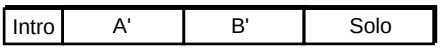


Exemple 3

Supposons pour cet exemple que vous enregistriez d'abord les parties A et B dans la piste 1 au cours d'une première prise, puis que vous écrasiez ces parties durant la prise 2 en enregistrant une Intro et les parties A', B' et Solo.



Dans ce cas, les données des parties A et B de la prise 1 restent sous-jacentes à celles des parties A' et B' de la piste 1. Toutefois, une fois que la prise 2 est terminée, les données audio de la prise 1 ne sont plus utilisées. Vous ne devez donc pas effectuer d'opération Optimize, etc.



Effacer les données de la mémoire Undo

Même si vous gérez l'espace du disque de manière optimale dans les situations décrites ci-dessus (exemples 1~3), les données "périmées" subsistent sur le disque dur pour permettre une annulation avec Undo.
Mettez le D1600 hors tension pour effacer les données contenues dans la mémoire de la fonction Undo. Quand vous remettez le D1600 sous tension, toutes les données conservées pour la fonction Undo sont effacées, ce qui vous permet de récupérer de l'espace sur le disque.

Partage de données audio

Si vous exécutez l'opération Optimize Track sur des données audio utilisées par d'autres pistes (y compris les pistes virtuelles) ou dans un autre Song, les données audio "périmées" ne seront pas effacées. Dans ce cas, l'opération Optimize Track "mangera" même de l'espace supplémentaire sur le disque.

Remarques sur l'utilisation de lecteurs/disques durs formatés en DOS

Voici les fonctions du D1600 qui sont compatibles avec le format FAT16 DOS. Les supports CD, CD-R et CD-RW font exception à cette règle.

- Importation de fichiers .WAV
- Exportation de fichiers .WAV
- Mise à jour du système

Si le D1600 ne reconnaît pas le disque dur/lecteur externe

Si vous avez branché un disque dur ou un lecteur SCSI externe au D1600 et que ce dernier affiche "Unknown Disk" pour le disque dur/lecteur en question (c.-à-d. que le D1600 ne reconnaît pas le dispositif), exécutez la procédure suivante pour formater le disque en DOS FAT 16, de sorte que le D1600 puisse le reconnaître.

① **Branchez le dispositif SCSI externe au D1600 et initialisez le support avec la page onglet "DiskUtil" (→p.68, 80).**

② **Branchez à nouveau le dispositif SCSI externe que vous venez d'initialiser à votre ordinateur et formatez-le.**

- **Pour Windows 95/98/Me**
  Si vous travaillez avec un disque dur de 2Go ou moins, choisissez le "format normal" Windows. Pour des disques durs d'une capacité supérieure à 2Go, utilisez un logiciel de formatage dédié ou FDISK (fourni avec Windows) pour diviser le disque dur en partitions de maximum 2Go. Lancez ensuite le formatage FAT16.
  Voyez le manuel du logiciel utilisé pour davantage de renseignements.
- **Pour Windows NT/2000**
  Si vous travaillez avec un disque dur de maximum 2Go, formatez-le pour en FAT16 avec Windows. Un disque dur de plus de 2Go doit être divisé en partitions de maximum 2Go. Lancez ensuite le formatage FAT16.
  Voyez le manuel du logiciel utilisé.

  note Dans le cas de Windows NT/2000, vous devez disposer de tous les privilèges nécessaires pour pouvoir formater le disque dur.
- **Pour Macintosh**
  Sous "Initialiser le disque", choisissez le format MS-DOS et exécutez le formatage.

Toutes les données du disque dur seront effacés lors du formatage. Vérifiez dès lors si vous avez choisi le bon disque avant de lancer cette opération. Korg Corporation n'assume aucune responsabilité pour la perte de données.

③ **Rebranchez le dispositif SCSI externe formaté à l'étape ② au D1600 et vérifiez que ce dernier reconnaît le lecteur.**

Etape 14. MIDI

Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI est l'acronyme anglais de "**M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface" (interface numérique pour instruments de musique). MIDI désigne une norme utilisée par les fabricants du monde entier afin de permettre l'échange de données musicales entre les instruments de musique électronique et les ordinateurs.

1. Branchements MIDI

Pour pouvoir transmettre des messages entre des instruments MIDI, il faut les relier à l'aide de câbles MIDI spéciaux. Branchez ces câbles MIDI aux bornes MIDI du D1600 et du dispositif avec lequel vous voulez échanger des données.

Borne MIDI IN: c'est via cette borne que le D1600 reçoit les messages MIDI transmis par un autre dispositif MIDI. Branchez cette borne à la borne MIDI OUT du dispositif externe.

Borne MIDI OUT: c'est via cette borne que le D1600 transmet les messages MIDI. Connectez cette borne à la borne MIDI IN du dispositif externe.

Régler le canal MIDI

Le format **MIDI utilise seize canaux** (numérotés de 1 à 16) pour transmettre les informations à plusieurs dispositifs MIDI et via un seul câble MIDI. Si l'émetteur transmet les messages via le canal MIDI "**1**", le récepteur MIDI doit aussi être réglé sur le canal "**1**" pour recevoir les messages MIDI.

2. Messages MIDI utilisés par le D1600

Note, **Aftertouch**, **Velocity**, **Pitch Bend**: ces messages servent à piloter les effets du D1600.

Changement de programme: le D1600 utilise ces messages pour changer de scène.

Commande de contrôle: ces commandes servent à piloter les paramètres du mélangeur.

Commandes MMC (**M**IDI **M**achine **C**ontrol): le D1600 transmet des commandes MMC pour piloter un séquenceur ou un enregistreur externe. Le D1600 peut aussi recevoir les commandes MMC transmises par un séquenceur ou enregistreur externe.

Commandes MTC (**M**IDI **T**ime **C**ode): le D1600 peut transmettre des messages MTC pour synchroniser un séquenceur ou un enregistreur externe. Vous pouvez aussi envoyer des messages MTC au D1600 afin de le synchroniser avec un autre dispositif externe.

A propos du tableau d'implémentation MIDI

Le mode d'emploi de chaque instrument MIDI contient un tableau d'implémentation MIDI ("MIDI implementation chart"). Utilisez ce tableau pour déterminer les types de messages MIDI que l'instrument en question peut envoyer et recevoir. Quand vous utilisez deux instruments MIDI en combinaison, comparez leur tableau d'implémentation afin de déterminer les types de messages MIDI qu'ils permettent d'échanger.

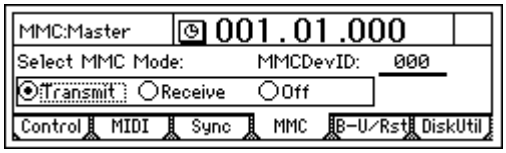
* Pour en savoir plus sur les spécifications MIDI du D1600, voyez la section "MIDI Implementation Chart" à la fin de ce Manuel d'utilisation. Pour en savoir plus sur les caractéristiques MIDI, contactez votre revendeur Korg.

3. Utilisation des fonctions MIDI

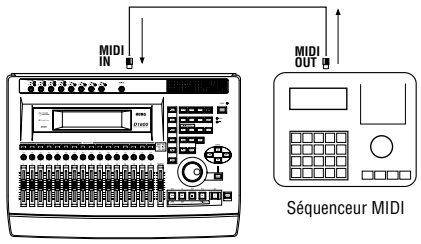
Piloter le D1600 avec un séquenceur MIDI

Cette section décrit comment piloter les commandes de transport du D1600 (arrêt/reproduction/avance rapide/rebobinage/enregistrement/recherche de position) en lui envoyant des commandes MMC (MIDI Machine Control) produites par un séquenceur MIDI.

note Utilisez uniquement un séquenceur capable de transmettre des données MMC. Si ce n'est pas le cas, votre séquenceur ne pourra pas piloter les commandes de transport du D1600.



① **Effectuez les connexions MIDI.**
Connectez la borne MIDI OUT de votre séquenceur à la borne [MIDI IN] du D1600 avec un câble MIDI.



② **Réglez votre séquenceur MIDI pour permettre la transmission de commandes MMC à un appareil externe.**
Pour en savoir plus, reportez-vous au manuel de votre séquenceur MIDI.

③ **Activez la réception des messages MMC.**
Réglez "SelectMMCMode" sur "**Receive**" dans la page onglet [SYSTEM] "MMC".

④ **Choisissez le même numéro d'unité.**
Réglez "MMCDevID" en choisissant le numéro d'unité MMC de votre séquenceur MIDI.

note Vu que les spécifications de numéro d'unité peuvent varier d'un séquenceur MIDI à l'autre, vous ne devrez peut-être pas choisir le même numéro.

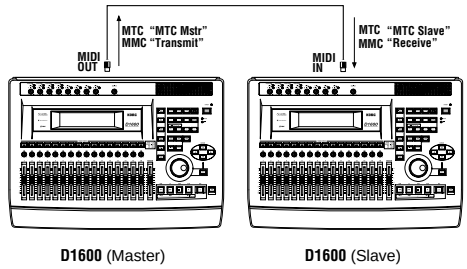
⑤ **Pilotez le D1600 avec votre séquenceur MIDI.**
Vous pouvez maintenant piloter le D1600 en utilisant les commandes de transport de votre séquenceur MIDI (arrêt/reproduction/avance rapide/rebobinage/enregistrement/recherche de position). (Pour en savoir plus, reportez-vous au manuel de votre séquenceur MIDI.)

note Le D1600 peut maintenant transmettre des messages MTC (MIDI Time Code) ou MIDI Clock afin de synchroniser le séquenceur MIDI. Dans ce cas,

quand vous utilisez les commandes de transport du D1600, le séquenceur se synchronise avec le D1600.

Synchronisation de deux D1600

Effectuez les étapes suivantes pour synchroniser deux D1600. Un des D1600 sera le maître et l'autre fera office d'esclave. Effectuez les connexions suivantes:



① **Réglez les paramètres du D1600 maître (Master):**
Réglez "Select MIDI SyncMode" sur "**MTC Mstr**" à la page onglet [SYSTEM] "Sync". A la page onglet [SYSTEM] "MMC", réglez "Select MMC Mode" sur "**Transmit**".
Pour cet exemple, réglez "MMCDevID" sur "**10**".

② **Réglez les paramètres du D1600 esclave (Slave):**
Réglez "Select MIDI SyncMode" sur "**MTC Slave**" à la page onglet [SYSTEM] "Sync". A la page onglet [SYSTEM] "MMC", réglez "Select MMC Mode" sur "**Receive**". Pour cet exemple, réglez "MMCDevID" sur "**10**" (soit le même numéro que le maître).

note Si vous ne souhaitez pas recevoir de commandes de contrôle (pour le pilotage des paramètres de mélangeur), réglez "Control Change: Trans" sur "**Off**" à la page onglet [SYSTEM] "MIDI" du D1600 maître; vous pouvez aussi mettre "Control Change: Recv" sur "**Off**" à la page onglet [SYSTEM] "MIDI" du D1600 esclave.

③ **Appuyez sur le bouton [PLAY] de l'unité maître.**
Dès que le D1600 esclave reçoit un signal MTC, il se synchronise sur le code temporel de l'unité maître et démarre en même temps la reproduction.

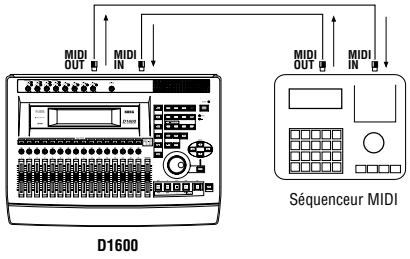
note Selon les cas, la synchronisation du D1600 pourrait prendre quelques secondes.

Pilotage MIDI des paramètres du mélangeur

Vous pouvez transmettre et recevoir les paramètres de mélangeur du D1600 en activant ("On") les réglages "Control Change: Trans" et "Recv" de la page onglet [SYSTEM] "MIDI".

Enregistrer les commandes de contrôle du mélangeur du D1600

La section suivante décrit comment enregistrer les commandes générées par le mélangeur du D1600 sur un séquenceur MIDI externe. Branchez le D1600 et le séquenceur MIDI de la manière suivante:



① **Réglez les paramètres de synchronisation pour le D1600 et le séquenceur MIDI externe.**
Définissez le D1600 comme maître et le séquenceur MIDI comme esclave. Réglez le séquenceur MIDI de sorte qu'il se synchronise avec les messages MIDI Clock ou MTC générés par le D1600 (→p.47).

② **Activez la transmission des commandes de contrôle sur le D1600.**
Réglez le paramètre "Mixer Control" "Control Change: Trans" sur "ON" à la page onglet [SYSTEM] "MIDI".

③ **Activez le mode prêt-à-enregistrer du séquenceur MIDI externe.**
Les données de contrôle de la section mélangeur du D1600 sont transmises via les canaux MIDI 1~16 (correspondant aux pistes 1~16). Réglez le séquenceur MIDI externe de sorte à enregistrer les données reçues sur les canaux MIDI 1~16. (Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez le manuel de votre séquenceur MIDI).

note Pour savoir quels sont les paramètres transmis, voyez la section "MIDI Implementation Chart" à la fin de ce Manuel d'utilisation. Pour en savoir plus sur les caractéristiques MIDI, contactez votre revendeur Korg.

④ **Lancez l'enregistrement.**
Quand vous lancez la reproduction en appuyant sur le bouton [PLAY] du D1600, le séquenceur démarre automatiquement l'enregistrement. Chaque fois que vous modifiez un paramètre du mélangeur (curseur, panoramique, EQ etc.) sur le D1600, ce dernier transmet la commande de contrôle correspondante qui est enregistrée sur le séquenceur MIDI externe.

⑤ **Arrêtez la reproduction sur le D1600.**
Dès que vous arrêtez la reproduction en appuyant sur le bouton [STOP] du D1600, le séquenceur MIDI arrête l'enregistrement. Les manipulations que vous avez effectuées sur le mélangeur du D1600 sont à présent enregistrées sur le séquenceur externe.

Piloter le mélangeur du D1600 via MIDI

Cette section explique comment transmettre les commandes de contrôle que vous venez d'enregistrer avec le séquenceur (voyez ci-dessus la section "Enregistrer les commandes de contrôle du mélangeur du D1600") au D1600 pour piloter les paramètres de son mélangeur. Effectuez les connexions décrites sous "Piloter le D1600 avec un séquenceur MIDI".

① **Réglez les paramètres de synchronisation pour le D1600 et le séquenceur MIDI externe.**
Effectuez les réglages décrits à l'étape ① sous "Enregistrer les commandes de contrôle du mélangeur du D1600".

② **Activez la réception des commandes de contrôle sur le D1600.**
Réglez le paramètre "Mixer Control" "Control Change: Recv" sur "ON" à la page onglet [SYSTEM] "MIDI".

③ **Préparez le séquenceur MIDI externe à la reproduction.**

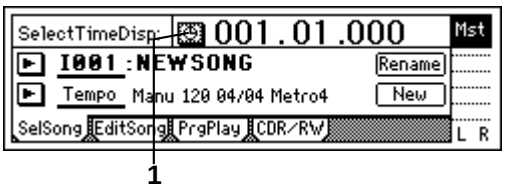
④ **Lancez la reproduction sur le D1600.**
Dès que vous lancez la reproduction en appuyant sur le bouton [PLAY] du D1600, le séquenceur MIDI démarre aussi la reproduction. Il transmet les données de contrôle du mélangeur enregistrées précédemment au D1600 et modifie ainsi les paramètres du mélangeur.

Référence

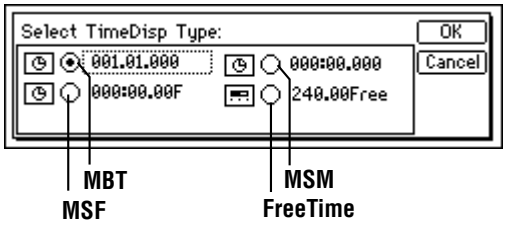
1. COUNTER

Counter: affichage de compteur

Le D1600 affiche un compteur dans le coin supérieur droit de chaque page d'écran.



1. Select TimeDisp Type .....
Ce commutateur permet de changer le format d'affichage du compteur. Quand vous appuyez sur le bouton " " à gauche du compteur, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "Select TimeDisp Type". Choisissez le format d'affichage souhaité et appuyez sur le bouton "OK".

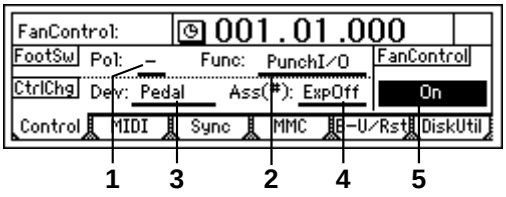


___.__.___ **(MBT)**: Le compteur indique la position **en mesures** à partir du début du morceau.
Le D1600 affiche de gauche à droite la mesure, le temps et le "Tick" (1/96e d'un temps).
___:__.___ **(MSM)**: L'écran affiche une valeur temporelle qui renvoie à la distance parcourue depuis le début du morceau.
Le D1600 affiche de gauche à droite les minutes, les secondes et les millisecondes (1/1000e de seconde).
__:__.__**F (MSF)**: Le compteur indique le **temps absolu** à partir du début du morceau et le **nombre de Frames**. Ce format est surtout utile pour la synchronisation MTC.
Le D1600 affiche de gauche à droite les minutes, les secondes et les Frames (1/30e de seconde).
___.__**Free (temps résiduel)**: Le compteur affiche le **temps résiduel** (la capacité encore disponible sur le lecteur actuellement choisi).
Le D1600 affiche de gauche à droite les minutes et les secondes.

note Pour changer l'emplacement temporel affiché, déplacez le curseur jusqu'à la valeur souhaitée et changez la position dans le morceau avec la molette [VALUE] (→p.35).

2. SYSTEM

P1 Control: fonction du commutateur au pied/de la fonction de jeu MIDI



1. Pol (polarité du commutateur au pied) .....[–, +]
Ce paramètre permet de régler la polarité du commutateur au pied.
Branchez un commutateur au pied (comme le PS-1 disponible en option) à la borne [FOOT SW] du panneau avant. Réglez ce paramètre de façon à ce que le symbole " " apparaisse lorsque vous actionnez le commutateur au pied.

2. Func (fonction du commutateur au pied) ..... [PunchI/O, Play/Stop, Mark]
Ce paramètre permet de spécifier la fonction qu'aura le commutateur au pied.
PunchI/O: Le commutateur au pied vous permet d'enclencher et de désactiver l'enregistrement sur la piste armée (correction manuelle).
Mettez le bouton [TRACK STATUS] de la piste sur laquelle vous désirez enregistrer sur **REC** et lancez la reproduction. Dès que vous actionnez le commutateur au pied, la piste armée commence à enregistrer.
Actionnez encore une fois le commutateur au pied pour désactiver l'enregistrement (→p.28).
Play/Stop: Le commutateur vous permet de lancer et d'arrêter la reproduction. Actionnez-le une fois pour lancer la reproduction et encore une fois pour l'arrêter.
Mark: Le commutateur vous permet de mémoriser des Markers.
Les Markers sont insérés à la position où vous actionnez le commutateur au pied.

Quand cette page d'écran est affichée, le commutateur au pied sert uniquement à vérifier la polarité. La fonction que vous avez assignée au commutateur n'est pas activée. Activez donc une autre page. Lorsque vous utilisez la fonction Tap Tempo, le commutateur au pied sert toujours à programmer des Markers, quelle que soit la fonction que vous lui avez assignée ici (→p.63).

3. Device (fonction de jeu) ..... [Pedal, A.Touch, P.Bend, Velocity, NoteNum, CC#000…119]
Choisissez la fonction de jeu utilisée pour contrôler les effets internes du D1600. Vous pouvez contrôler l'effet choisi avec "Ass" en temps réel (P1-4).
Pedal: Utilisez une pédale d'expression pour contrôler l'effet choisi. Branchez une pédale d'expression (comme les pédales XVP-10, EXP-2, etc. disponibles en option) à la borne [EXPRESSION PEDAL] et contrôlez l'effet avec la pédale.
A.Touch, P.Bend, Velocity, NoteNum: Contrôlez l'effet avec des données MIDI d'Aftertouch, de Pitch Bend, de toucher ou de numéro de note.

Branchez la borne MIDI OUT de votre dispositif MIDI externe à la borne [MIDI IN] du D1600 et contrôlez l'effet en envoyant le type de données MIDI choisies au D1600.
CC (commande de contrôle) #000…119: Contrôlez l'effet en envoyant des commandes de contrôle MIDI. Branchez la borne MIDI OUT de votre dispositif MIDI externe à la borne [MIDI IN] du D1600 et contrôlez l'effet en envoyant la commande de contrôle choisie au D1600.

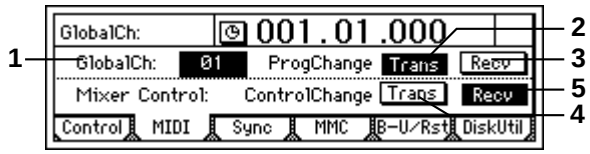
4. **Ass (choix de l'effet d'insertion) ..... [ExpOff, InsEff1…4]**
Utilisez ce paramètre pour choisir l'effet d'insertion contrôlé.
Vous pourrez contrôler l'effet d'insertion choisi ici avec la fonction de jeu spécifiée pour "Device" (P1-3).
ExpOff: La fonction de jeu ne permet pas de contrôler l'effet d'insertion.
InsEff1, InsEff2, InsEff3, InsEff4: Vous pouvez contrôler respectivement l'effet d'insertion 1, 2, 3 ou 4.

Vous pouvez uniquement contrôler les programmes d'effet offrant un paramètre pilotable (→p.113~).

5. **Fan Control (contrôle du ventilateur)..... [On, Rec&PlayOff, Off]**
Utilisez ce paramètre pour contrôler le fonctionnement du ventilateur interne.
On: Le ventilateur fonctionne en permanence.
Rec&PlayOff: Le ventilateur est désactivé durant la reproduction et l'enregistrement.
Off: Le ventilateur est désactivé.

note Si la température interne du D1600 augmente anormalement, le ventilateur sera automatiquement activé, cela même si vous avez choisi le réglage "Off". Dès que la température est redescendue à un niveau normal, le ventilateur s'arrête automatiquement.

P2 MIDI: réglages MIDI



Les fonctions MIDI du D1600 permettent d'effectuer les opérations suivantes:

- Contrôle des effets (→p.47)
- Synchronisation avec des dispositifs MIDI tels qu'un séquenceur (→p.73)
- Sélection de mémoires de scène (→p.41)
- Pilotage des paramètres du mélangeur avec des commandes de contrôle.

1. **GlobalCh (canal MIDI Global) .....[01…16]**
Ce paramètre sert à spécifier le canal MIDI Global.
Vous devrez effectuer ce réglage dans les cas suivants:
   - Quand vous contrôlez un effet en envoyant des messages MIDI avec une fonction de jeu "Device" (P1-3) autre que "**Pedal**".
   - Quand vous transmettez/recevez des changements de scènes avec des messages de changement de programme.

   Si vous souhaitez transmettre et recevoir des messages MIDI, connectez votre dispositif MIDI externe au D1600 avec un câble MIDI et réglez le dispositif externe sur le canal MIDI choisi comme "GlobalCh" pour le D1600.

2. **ProgramChange: Trans .....[On, Off]**
Ce paramètre sert à activer/couper la transmission des messages de changement de programme.
Le D1600 transmet un message de changement de programme quand vous changez de scène ou quand vous exécutez l'opération Store ou Recall.

3. **ProgramChange: Recv .....[On, Off]**
Ce paramètre active/coupe la réception des changements de programme.
Quand le D1600 reçoit un changement de programme, il change de mémoire de scène.

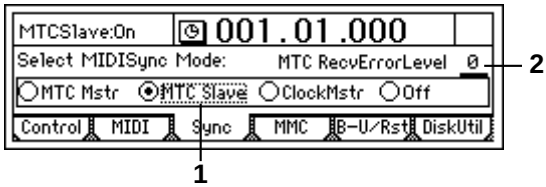
4. **ControlChange: Trans .....[On, Off]**
Ce paramètre sert à activer/couper la transmission des commandes de contrôle MIDI (CC).
Quand vous modifiez le réglage d'un paramètre de mélangeur, le D1600 envoie la commande de contrôle affectée à ce paramètre avec la valeur correspondante.
Vous pouvez enregistrer les commandes de contrôle générées par le D1600 sur un séquenceur MIDI externe et les reproduire ultérieurement pour automatiser le paramètre en question.

5. **ControlChange Recv .....[On, Off]**
Ce paramètre active/coupe la réception des commandes de contrôle.
Vous pouvez transmettre les commandes de contrôle enregistrées avec un séquenceur MIDI externe au D1600 afin d'automatiser les paramètres de mixage correspondants.
Pour en savoir plus sur les paramètres pilotables avec les commandes de contrôle, voyez la section "MIDI Implementation Chart" (→p.142).

P3 Sync: réglages de synchronisation

Si vous synchronisez un séquenceur avec le D1600, vous pourrez effectuer des travaux intégrant votre matériau audio (D1600) et une séquence MIDI avec un module de sons externe, etc.

Le terme **synchronisation** renvoie à une opération visant à aligner la vitesse du séquenceur aux données de tempo ou temporelles du D1600.
L'appareil qui transmet les données de synchronisation s'appelle le **maître**, tandis que l'on nomme "**esclave**" l'instrument qui reçoit ces données. Vous pouvez utiliser le D1600 comme instrument maître ou comme esclave.



1. **Select MIDISync Mode (mode de synchronisation) ..... [MTC Mstr, MTC Slave, Clock Mstr, Off]**
Ce paramètre spécifie les messages de synchronisation transmis et reçus via les bornes [MIDI IN/OUT].
MTC Mstr: Le D1600 fait office de maître de synchronisation et transmet des commandes MTC 30 NDF (MIDI Time Code 30 Non-Drop Frame).
MTC Slave: Le D1600 est l'esclave de synchronisation et reçoit les commandes MTC 30 NDF (MIDI Time Code 30 Non-Drop Frame).

ClockMstr: Le D1600 transmet des messages MIDI Clock.
Off: Le D1600 ne transmet et ne reçoit aucun message de synchronisation.

2. **MTC RecvErrorLevel.....[0...10]**
Spécifiez ici la tolérance du D1600 quand vous avez réglé "SelectMIDISyncMode" sur "**MTC Slave**".
En cas de décalage durant la réception des signaux MTC, il se pourrait que le D1600 s'arrête. Vous pouvez cependant spécifier une valeur basse pour "MTC RecvErrorLevel" de sorte que le D1600 corrige lui-même de légères erreurs de synchronisation.

note Si vous choisissez "0", la reproduction synchronisée ne s'arrête pas, même en présence d'erreurs importantes.

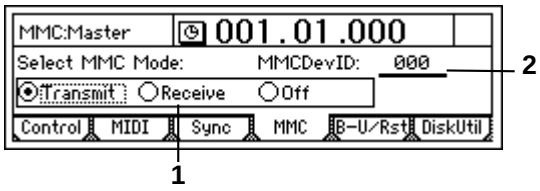
Selon le degré de compatibilité MTC entre l'appareil externe et le D1600, si vous utilisez un autre appareil que le D1600 comme maître de synchro MTC, il se pourrait que la synchronisation ne soit possible qu'en démarrant le Song depuis le début.

P4 MMC: réglages MMC

Le D1600 est aussi compatible avec les commandes **MMC** (MIDI Machine Control).

Quand vous synchronisez deux D1600 ou quand vous utilisez votre D1600 avec un séquenceur MIDI compatible MMC, vous pouvez piloter les fonctions de transport (Start, Stop, avance, etc.) sur le dispositif maître.

Certains dispositifs pourraient ne pas répondre aux commandes MMC envoyées par le D1600. Pour en savoir plus sur les commandes MMC, voyez la section "MIDI Implementation Chart".



1. **Select MMC Mode..... [Transmit, Receive, Off]**
Choisissez ici le mode MMC.
Transmit: Le D1600 transmet les commandes MMC.
Receive: Le D1600 reçoit les commandes MMC.
Off: La fonction MMC est désactivée.

2. **MMCDevID (MMC Device ID) .....[000...127]**
Spécifiez ici le numéro d'appareil utilisé par le D1600 pour la réception/transmission des commandes MMC. Pour que la communication MMC soit possible, vous devez connecter le dispositif externe à la borne MIDI correcte du D1600, affecter le même numéro d'appareil aux deux dispositifs et régler correctement le paramètre "Select MMC Mode".

note Si vous réglez ce paramètre sur "127", le D1600 enverra/recevra les commandes MMC à/de tous les dispositifs, quel que soit le réglage MMCDevID.

P5 B–U/Rst: archivage et chargement de données avec un disque amovible

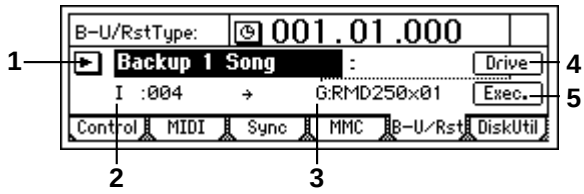
Cette page permet d'archiver (Backup) les données du disque dur interne sur un disque CD-R ou CD-RW et de les recharger ensuite à partir de ce disque (Restore)

Vous pouvez charger les données suivantes:

- Données Backup (archivage) du D1600
- Données Backup du D12
- Données Backup du D16
- Données Backup du D8 (seulement les données audio)

note Pour en savoir plus sur la compatibilité des données, voyez p.70.

Ne perdez pas de vue que selon le cas, l'archivage/le chargement de certains types de données entraîne l'écrasement de toutes les données contenues sur le support de destination. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul archivage par support.



1. **B–U/RstType ..... [Backup1Song, BackupAllSongs, BackupUserData, Restore]**
Cette plage permet de choisir le type d'opération d'archivage/de chargement.
Appuyez sur le bouton "▶" pour effectuer votre choix dans la fenêtre de dialogue affichée.

○ **Les paramètres de cette page d'écran et des pages suivantes sont décrits ci-dessous séparément pour chaque type d'opération.**

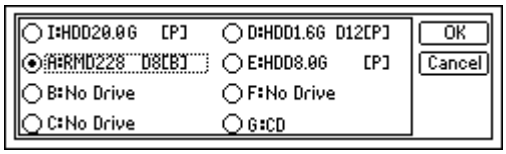
B–U/RstType: "Backup1Song"
Cette opération permet d'archiver un morceau et les réglages d'effets utilisateur sur le lecteur choisi.

2. **Lecteur source (Source) .....(I, A...G: 001...100)**
Cette plage affiche le lecteur source pour l'archivage et le numéro du Song.
Le lecteur ainsi que le numéro du Song choisi avec [SONG] "SelSong" sont donc affichés ici (→p.89).

3. **Lecteur d'arrivée (Destination)..... (A...G: RMD---- x01...99)**
Cette plage affiche le lecteur d'arrivée pour l'archivage, des informations sur le lecteur ("**RMD----**" ou "**CD**") et le nombre de volumes requis pour l'archive ("**x1**"–"**x99**").
Le paramètre "Drive" (→P5-4) sert à choisir le lecteur d'arrivée pour l'archivage.

Vous pouvez uniquement archiver des données sur un disque CD-R ou CD-RW vierge.

4. Drive (choix du lecteur)..... [A...G]
Spécifiez ici le lecteur d'arrivée pour l'archivage. Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez-y le lecteur voulu et appuyez sur le bouton "OK".



Adresse du lecteur.....[I, A...G]
I: disque dur IDE interne (le disque dur interne)
A: SCSI ID0, **B**: SCSI ID1, **C**: SCSI ID2, **D**: SCSI ID3, **E**: SCSI ID4, **F**: SCSI ID5, **G**: SCSI ID6

note "**G**" désigne le graveur CD-R ou CD-RW. Si vous avez branché un graveur CD-R ou CD-RW à la borne [SCSI] du D1600, assignez-lui l'adresse SCSI "6".

Si vous avez branché un graveur CD-ROM, CD-R ou CD-RW ou un disque dur et que vous avez choisi l'adresse "G", vous ne pourrez pas utiliser le graveur CD-R/RW interne.

Type de lecteur, capacité totale ..... (HDD, RMD, CD)
Cette plage identifie le lecteur (type et capacité).
HDD: disque dur
RMD: lecteur amovible
CD: CD-ROM, CD-R, CD-RW

* L'appellation "**lecteur de disque amovible**" est un terme générique désignant les lecteurs dont vous pouvez charger et éjecter les disques, comme les lecteurs MO, Zip ou Jaz.

Type de format.... (P, B, D8[B], D12[P], D12[B], Audio)
Cette plage indique le type de format du lecteur.
Le disque dur interne du D1600 et les lecteurs externes initialisés ou formatés par le D1600 sont affichés comme des lecteurs "pouvant être lus", c.-à-d. des lecteurs que vous pouvez utiliser pour enregistrer et reproduire des morceaux. Tous les autres lecteurs sont considérés comme des supports "d'archivage".
[P] (type "Playable" ou "pouvant être lu"): type de lecteur permettant de créer/de jouer des Songs sur le D1600, D16.
[B] (type "Backup" ou "d'archivage"): type de lecteur servant à archiver les données du D1600, D16
D8[B]: type de lecteur d'archivage du D8
D12[P]: type de lecteur pouvant être lu par le D12
D12[B]: type de lecteur d'archivage du D12
Audio: CD audio

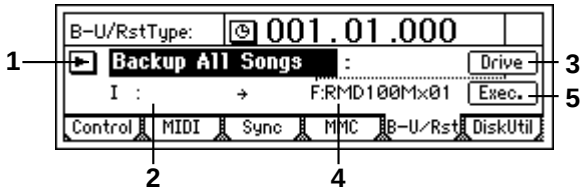
5. Exec. (exécution) .....
Sert à exécuter l'opération d'archivage.
L'unique morceau "Source" est archivé sur le lecteur d'arrivée ("Destination"). Les réglages des effets utilisateur sont aussi archivés quand vous exécutez l'opération.

5a. Speed (vitesse de gravure).....[2X, 4X]
Spécifiez ici la vitesse de gravure pour l'archivage des données sur disque CD-R/RW.
4X: les données sont gravées à vitesse quadruple (4X).
2X: les données sont gravées à vitesse double (2X).
Quand l'écran affiche le message "AreYouSure?", appuyez sur le bouton "Yes" pour lancer la gravure.

Pour pouvoir utiliser le réglage "4X', vous devez veiller à ce que le graveur offre la vitesse quadruple. Selon la configuration envisagée (disque dur et graveur CD-R/RW, etc.), le réglage "4X" pourrait ne pas fonctionner. Dans ce cas, utilisez le réglage "2X".

N'oubliez jamais que l'archivage écrase les données contenues sur le lecteur d'arrivée ("Destination").

B–U/RstType: "BackupAllSongs"
Cette opération permet d'archiver tous les morceaux et les réglages d'effets utilisateur sur le lecteur choisi.



2. Lecteur source (Source) ..... (I, A...G)
Cette plage indique le lecteur source pour l'archivage. Choisissez le lecteur pour l'archivage avec la page onglet [SONG] "SelSong" (→p.89).

3. Drive (choix du lecteur) ..... [A...G]
Spécifiez ici le lecteur d'arrivée pour l'archivage. Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez le lecteur voulu et appuyez sur le bouton "OK" (→p.77: P5-4).

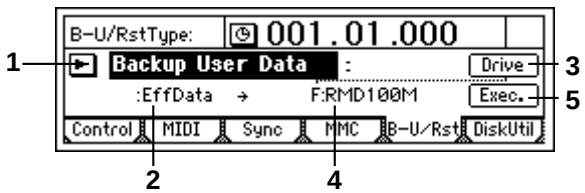
4. Lecteur d'arrivée (Destination) ..... (A...G: RMD, CD---- x01...99)
Cette plage affiche le lecteur de destination pour l'archivage, des informations sur le lecteur ("**RMD----**" ou "**CD**") et le nombre de volumes requis pour l'archive ("**x1**"–"**x99**").
Choisissez le lecteur d'arrivée pour l'archivage avec "Drive".

5. Exec. (exécution) .....
Sert à exécuter l'opération d'archivage.
Tous les Songs du lecteur source sont archivés sur le lecteur d'arrivée ("Destination") spécifié. Les réglages d'effets utilisateur sont aussi archivés quand vous exécutez l'opération.

5a. Speed (vitesse de gravure) .....[2X, 4X]
Spécifiez ici la vitesse de gravure pour l'archivage des données sur disque CD-R/RW (→B–U/RstType: "Backup1Song").

N'oubliez jamais que l'archivage écrase les données contenues sur le lecteur d'arrivée.

B–U/RstType: "BackupUserData"
Cette opération sert à archiver les réglages des effets utilisateur.



2. Réglages source (Source).....(Effect Data)
Cette plage indique les réglages d'effets utilisateur qui seront archivés. Il s'agit des réglages d'effets utilisateur du Song choisi dans la page onglet [SONG] "SelSong" (→p.89).

3. Drive (choix du lecteur) .....[A...G]
Spécifiez ici le lecteur d'arrivée pour l'archivage. Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez le lecteur voulu et appuyez sur le bouton "OK" (→p.77: P5-4).

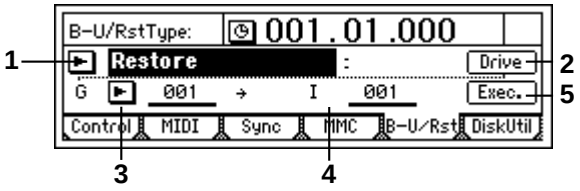
4. Lecteur d'arrivée (Destination) .....(A...G/RMD, CD)
Cette plage affiche le lecteur d'arrivée pour l'archivage.
Choisissez le lecteur d'arrivée pour l'archivage avec "Drive".

5. Exec. (exécution).....
Sert à exécuter l'opération d'archivage.
Les réglages des effets utilisateur sont archivés sur le lecteur d'arrivée ("Destination") quand vous exécutez l'opération.

5a. Speed (vitesse de gravure) ..... [2X, 4X]
Spécifiez ici la vitesse de gravure pour l'archivage des données sur disque CD-R/RW (→B–U/RstType: "Backup1Song").

N'oubliez jamais que l'archivage écrase les données contenues sur le lecteur d'arrivée ("Destination").

B–U/RstType: "Restore"
Cette commande permet de charger le ou les morceaux ou les réglages d'effets utilisateur que vous avez archivés.
Si vous avez effectué l'opération "Backup 1 Song" sur un lecteur ou un CD, cette opération charge le morceau en question et les réglages d'effets utilisateur.
Si vous avez effectué l'opération "BackupAllSongs" sur un lecteur ou un CD, vous pouvez charger un morceau particulier ou tous les morceaux de ce lecteur.
Enfin, si vous avez effectué l'opération "BackupUserData" sur un lecteur ou un CD, vous pouvez charger les réglages d'effets utilisateur.



2. Choix du lecteur (Drive).....[A...G]
Cette plage sert à choisir le lecteur source pour le chargement.
Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez-y le lecteur voulu et appuyez sur le bouton "OK" (→p.22, 77: P5-4).
Chargez le support ou le CD contenant les données archivées avant de choisir "Drive".

3. Lecteur source (Source).....[(A...G): 001...100, All]
Cette plage permet de choisir la mémoire du Song pour le chargement.
Appuyez sur le bouton "▶" et sélectionnez la mémoire de Song voulue dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche.
Vous pouvez charger un morceau spécifique uniquement pour un disque archivé avec "BackupAllSongs". Pour charger un seul Song, choisissez ce dernier entre "**001**"~"**100**" (votre sélection est limitée au nombre de morceaux contenus dans l'archive). Pour charger tous les Songs, appuyez sur "SelectAll" dans la boîte de dialogue et sélectionnez "**All**".
Choisissez le lecteur source du chargement avec "Drive".

4. Lecteur d'arrivée (Destination).....[(I, A...G)/001...100, *]**
Cette plage indique le lecteur d'arrivée pour le chargement et permet de choisir la mémoire Song voulue. Si vous chargez un seul Song, il sera chargé sous la mémoire de Song choisie ici. Pour charger tous les Songs, choisissez "***".
Cette plage affiche le Song choisi dans la page onglet [SONG] "SelSong" (→p.89).

5. Exec. (exécution) .....
Sert à exécuter l'opération de chargement.
Le Song ou les réglages utilisateur choisis avec "Source" sont chargés dans le lecteur d'arrivée ("Destination").
Quand vous chargez un Song, le morceau choisi avec "Source" est chargé dans la mémoire de Song d'arrivée ("Destination") spécifiée. Si vous choisissez une mémoire qui contient déjà un morceau, le numéro de ce dernier et de tous les Songs suivants augmente d'une unité. Rien n'est effacé.
Quand vous chargez tous les morceaux, le D1600 charge tous les Songs de "Source" après les morceaux contenus sur le lecteur de "Destination". Les morceaux existants ne sont donc pas effacés.
Quand vous chargez les réglages d'effets utilisateur, le D1600 remplace les données utilisateur du lecteur "Destination" par les données utilisateur "Source".

note Quand vous chargez un morceau ou tous les morceaux, vous pouvez spécifier si l'opération écrase ou non les réglages d'effets utilisateur (→"Chargement de données utilisateur Restore:UserData").

Avant de charger le Song spécifié ou tous les morceaux, le D1600 vérifie la capacité du lecteur d'arrivée. Si celle-ci est insuffisante, l'opération est annulée.

6. Chargement de données utilisateur (Restore:UserData) .....[Yes, No]
Une fenêtre de dialogue s'affiche, vous permettant de spécifier si le chargement des données de morceau archivées sur le disque en question écrase ou non les réglages d'effets utilisateur contenus sur le disque d'arrivée.

note Le D1600 sauvegarde automatiquement les réglages utilisateur quand vous archivez un morceau.

Yes: Les réglages d'effets utilisateur sont écrasés.
No: Les réglages d'effets utilisateur ne sont pas chargés.

Dites-vous bien que cette opération écrase les réglages d'effets utilisateur courants. Soyez donc prudent.

P6 DiskUtil: initialisation/formatage/ vérification d'un lecteur

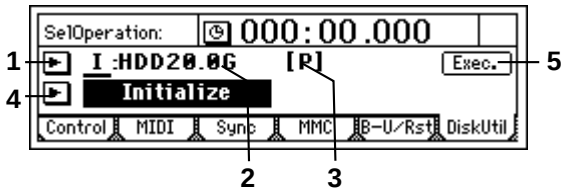
Cette section vous montre comment initialiser, formater et vérifier un lecteur.

Un lecteur externe doit être initialisé ou formaté avant de pouvoir être utilisé avec le D1600.

- Choisissez **Initialize** pour effacer toutes les données se trouvant sur un nouveau disque (dur) avant de l'utiliser pour la première fois.
- Choisissez **Format** pour pouvoir utiliser un lecteur/disque qui contient des données d'un autre dispositif ou lorsque le message "DiskError" apparaît de plus en plus souvent lors de la reproduction.

note Vous ne devez pas initialiser/formater un disque amovible utilisé pour archiver des morceaux.

N'oubliez jamais que l'initialisation et le formatage entraînent la perte de toutes les données contenues sur le lecteur choisi.



1. **Choix du lecteur Drive ID.....[I, A...G]**
   Cette plage permet de choisir le lecteur à initialiser, à formater ou à vérifier.
   Appuyez sur le bouton "▶" pour effectuer votre choix dans la liste affichée (→p.22, 77: P5-4).

2. **Type de lecteur, capacité totale ..... (HDD, RMD, CD)**
   Cette plage vous dit de quel type de lecteur il s'agit et affiche la capacité du lecteur.
   HDD: disque dur
   RMD: disque amovible
   CD: disque CD-ROM, CD-R, CD-RW

   Vous pouvez utiliser des supports CD uniquement quand "LoadSystem" a été choisi avec "SelOperation".

3. **Type de format.... (P, B, D8[B], D12[P], D12[B], Audio)**
   Cette plage indique le type de format du lecteur.
   Le disque dur interne du D1600 et les lecteurs externes initialisés ou formatés par le D1600 sont affichés comme des lecteurs "pouvant être lus", c.-à-d. des lecteurs que vous pouvez utiliser pour enregistrer et reproduire des morceaux. Tous les autres lecteurs sont considérés comme des supports "d'archivage".
   [P] (type "Playable" ou "pouvant être lu"): type de lecteur permettant de créer/de jouer des Songs sur le D1600, D16
   [B] (type "Backup" ou "d'archivage"): type de lecteur servant à archiver les données du D1600, D16
   D8[B]: type de lecteur d'archivage du D8
   D12[P]: type de lecteur pouvant être lu par le D12
   D12[B]: type de lecteur d'archivage du D12
   Audio: CD audio

   Vous ne pouvez pas formater, initialiser ni vérifier un CD audio.

4. **SelOperation .....[EjectRMD, CheckDrive, Initialize, Format, LoadSystem]**
   Permet de choisir l'opération que vous voulez effectuer sur le lecteur.
   Appuyez sur le bouton "▶" pour effectuer votre choix dans le liste affichée.
   EjectRMD: permet d'éjecter le disque amovible spécifié avec "Choix du lecteur".
   Si le morceau actuellement sélectionné se trouve sur un disque amovible, ce dernier sera verrouillé par le D1600. Dans ce cas, éjectez le disque à l'aide de cette opération. Dans les autres cas, vous pouvez éjecter le disque normalement en appuyant sur le bouton d'éjection du lecteur (→p.68).

   CheckDrive: Le D1600 vérifie si le lecteur spécifié avec "Choix du lecteur" ne contient pas d'erreurs et corrige les erreurs éventuelles.
   Effectuez cette opération si vous rencontrez fréquemment les messages d'erreur "Disk" ou "DiskBusy" sur le lecteur en question. Une fois cette opération exécutée, les données de morceau devraient normalement toujours être utilisables, à moins qu'une erreur fatale ne se soit produite sur le lecteur.

Full SW .....[On, Off]
Ce paramètre sert à spécifier la zone vérifiée avec "Check Drive".
On (Activé): Le D1600 vérifie et répare le lecteur entier.
Off (Désactivé): Le D1600 vérifie et répare 2 Go d'espace inutilisé.

L'exécution de l'opération Check Drive requiert assez bien de temps. Voici les durées requises si vous utilisez le disque dur HDD-20G de Korg: quand le paramètre Full SW est réglé sur "ON": 240 minutes. Quand Full SW est réglé sur "OFF": 30 minutes.

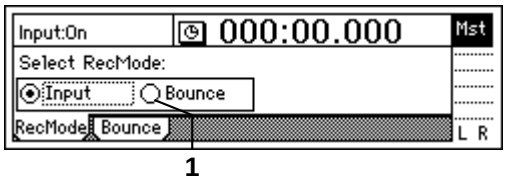
Initialize: Le D1600 initialise le lecteur spécifié avec "Choix du lecteur".
Format: Le D1600 effectue un formatage du lecteur spécifié avec "Choix du lecteur".

Force .....[On, Off]
Ce paramètre permet de "forcer" le formatage ou l'initialisation d'un support contenant un ou plusieurs Songs protégés contre l'écriture.
On (Activé): Le formatage a lieu, même si le support choisi contient des Songs protégés contre l'écriture ("Protect Song").
Off (Désactivé): L'initialisation est annulée si le support en question contient des Songs protégés contre l'écriture ("Protect Song"). En outre, l'écran affiche alors le message d'erreur "Song Protect".

LoadSystem: Le D1600 charge les réglages de système d'exploitation du lecteur spécifié avec "Choix du lecteur", écrasant les réglages de son système. Pour en savoir plus, voyez la section "Mise à jour du système d'exploitation" (→p.139).

3. ENREGISTREMENT

P1 RecMode: choix du mode d'enregistrement



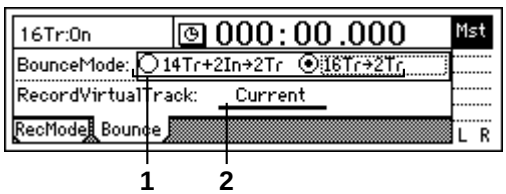
1. Choix du mode d'enregistrement (Select RecMode)..... [Input, Bounce]
Vous choisissez le mode d'enregistrement dans cette plage.
Input: Le D1600 enregistre les signaux d'entrée (analogiques, numériques, de la fonction Rhythm ou d'un lecteur CD). Les curseurs [CHANNEL] permettent de régler le niveau d'enregistrement de chaque piste. Choisissez ce mode pour effectuer des enregistrements normaux.
Bounce (fusion): Le D1600 enregistre le signal du bus Master LR. Les curseurs [CHANNEL] permettent de régler le niveau de reproduction de chaque piste, tandis que le curseur [MASTER] règle le niveau d'enregistrement.
Ce mode vous servira surtout pour effectuer les types d'enregistrement suivants.

- Enregistrement "ping-pong" (fusion de plusieurs pistes dans deux pistes)
- Enregistrement du son traité par un effet maître
- Enregistrement de plusieurs sources d'entrée dans deux pistes.

Si vous avez choisi le mode "**Bounce**", vous ne pouvez pas enregistrer simultanément dans plus de deux pistes.

P2 Bounce: réglages pour la fusion

Vous trouverez la procédure de l'enregistrement de fusion à la p.29.



1. Choix du mode de fusion (BounceMode) ..... [14Tr+2In→2Tr, 16Tr→2Tr]
Cette plage permet de choisir le type de fusion.
14Tr+2In→2Tr: Choisissez cette option pour enregistrer la reproduction de 14 pistes + 2 signaux d'entrée dans deux pistes.
Le signal d'entrée assigné dans les pages onglets [INPUT] "Ch1–8" et "Ch9–16" est activé pour le ou les canaux dont le bouton [TRACK STATUS] est réglé sur **REC** (témoin allumé en rouge); ce signal est enregistré avec le signal des pistes reproduites.
16Tr→2Tr: Choisissez cette option pour enregistrer les 16 pistes reproduites dans deux pistes.
Vous pouvez choisir les pistes d'arrivée en mettant leur bouton [TRACK STATUS] sur **REC** (le témoin s'allume en rouge). Le signal de ces pistes est enregistré avec celui des autres pistes reproduites.

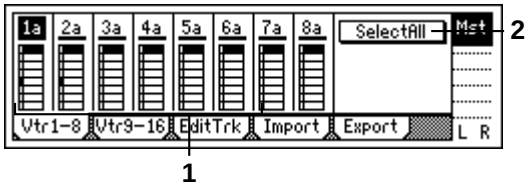
N'oubliez pas que si "Rhythm" est réglé sur "**On**" pendant l'enregistrement de fusion, le motif rythmique sera enregistré avec les autres signaux (→p.61).

2. Enregistrement de piste virtuelle (RecordVirtualTrack) ..... [Current, a…h]
Cette plage permet de choisir la ou les pistes virtuelles d'arrivée pour la fusion.
Il s'agit donc de la piste virtuelle correspondant à la piste d'enregistrement que vous avez activée pour la fusion avec le bouton [TRACK STATUS].
Si vous choisissez une piste virtuelle "a"~"h" autre que la piste "Current," vous pourrez fusionner les pistes 1~16 dans deux pistes sans devoir effacer aucune des pistes 1~16.
Current: la piste actuellement sélectionnée
a…h: la piste virtuelle choisie ici
En revanche, si vous choisissez ici une piste virtuelle déjà spécifiée avec [TRACK] "Vtr1–8" ou "Vtr9–16", vous obtiendrez le même résultat que si vous aviez choisi "Current".

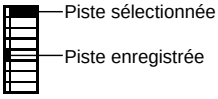
Pour éviter d'écraser accidentellement les données d'une piste déjà enregistrée, vérifiez avec les pages onglets [TRACK] "Vtr1–8" et "Vtr9–16" quelles pistes virtuelles sont actuellement sélectionnées et quelles pistes contiennent des données.

4. PISTES

P1 Vtr1–8: Choix des pistes virtuelles 1~8



1. Choix de la piste virtuelle ..... [1a…1h, …, 8a…8h]
Cette plage permet d'assigner les pistes virtuelles "**a**"~"**h**" aux pistes "**1**"~"**8**". Vous pouvez assigner une seule piste virtuelle par piste pour l'enregistrement et la reproduction.



2. SelectAll ..... [On, Off]
Activez ce paramètre si vous voulez utiliser la même piste virtuelle pour toutes les pistes (1~16). Choisissez ensuite la piste virtuelle avec "Choix de la piste virtuelle".

SelectAll **Activé**: le D1600 assigne le même numéro de piste virtuelle à toutes les pistes (1b, 2b, 3b, etc.).
SelectAll **Désactivé**: vous pouvez choisir le numéro de piste virtuelle indépendamment pour chaque piste (1c, 2g, 3h, etc.).

P2 Vtr9–16: Choix des pistes virtuelles 9~16

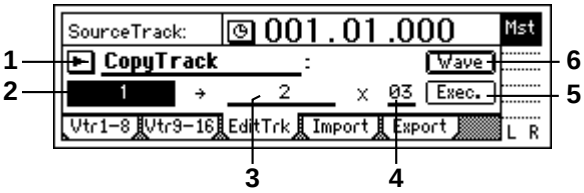
Voyez les explications données ci-avant pour les pistes "Vtr1–8".

Cette page d'écran n'est pas disponible pour un morceau de format 24 bits.

1. **Choix de la piste virtuelle .... [9a...9h, ..., 16a...16h]**
   Cette plage permet de choisir la piste virtuelle pour chaque paire de piste.

2. **SelectAll.....[On, Off]**

P3 EditTrk: édition de pistes

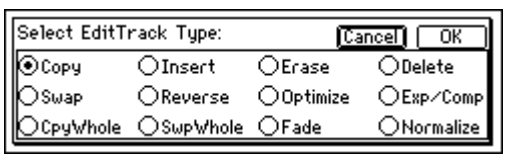


Vos éditions sont uniquement appliquées aux pistes 1~16 actuellement sélectionnées (→"Vtr1–8", "Vtr9–16"). Vos changements n'affectent pas les pistes virtuelles non-sélectionnées. (Notez cependant que les opérations "**CopyWholeTrack**" et "**SwapWholeTrack**" font exception à cette règle.)

note Les boutons [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] et [END/LOC4] permettent de spécifier la plage (portion temporelle) de piste éditée (→p.35, 98).

note Après avoir exécuté une opération d'édition, vous pouvez retrouver les réglages antérieurs avec la fonction Undo.

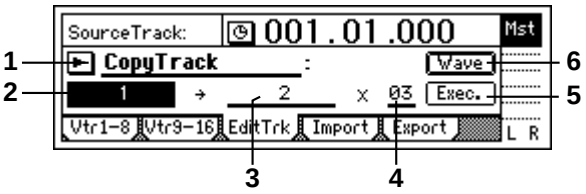
1. **Choix de la fonction d'édition (EditType)..... [CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack]**
   Ce paramètre sert à choisir le type d'édition (→p.51). L'aspect de cette page d'écran change en fonction de la fonction d'édition choisie.
   Appuyez sur le bouton "▶" pour choisir une opération d'édition dans la fenêtre de dialogue affichée.

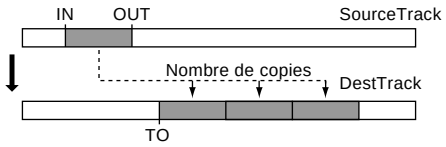


○ **Vous trouverez ci-dessous une description détaillée pour chacune de ces fonctions d'édition.**

EditType: "CopyTrack" (copier des données de piste)
Cette fonction sert à copier les données de la piste source ("SourceTrack") comprises entre les points **IN~OUT** vers la position **TO** de la piste d'arrivée ("DestTrack"). Vous pouvez également choisir combien de fois les données doivent être copiées.
En passant par le presse-papiers, vous pouvez même copier les données vers un autre morceau.

Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), les données sont écrasées dans la portion de la piste choisie ("DestTrack").





2. **Choix de la piste source (SourceTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8...9–16, 1–16, Clip#[*1]]**
   Cette plage permet de choisir la piste source.
   [*1]: "**Clip#**" est uniquement disponible si le presse-papiers contient des données. "#" renvoie au nombre de pistes que contient le presse-papiers. Utilisez "**Clip#**" si vous désirez copier les données d'une piste vers une piste d'un autre morceau. Si le morceau source et le morceau d'arrivée ont une résolution de bit différente, les données auront une résolution de 16 bits dans le morceau d'arrivée.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8...9–16, 1–16, Clip#[*1]]**
   Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée.
   [*1]: "#" renvoie au nombre de pistes que contient le presse-papiers. Utilisez "**Clip#**" si vous désirez copier les données d'une piste vers une piste d'un autre morceau. Si vous copiez des données entre des morceaux de résolution de bit différente, les données seront traitées comme des données de 16 bits dans la piste d'arrivée.

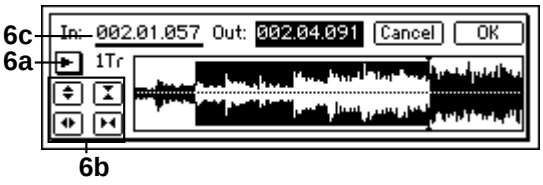
note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

4. **Nombre de copies ..... [1...99]**
   Ce paramètre spécifie le nombre de fois que les données sont copiées.

5. **Exec. (exécution) .....**
   Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

6. **Wave (affichage de forme d'onde) .....**
   Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
   Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum.
   Vous pouvez activer cet affichage quand le curseur sur trouve dans la plage de sélection de piste source ("SourceTrack") ou de piste d'arrivée ("DestTrack").

note Avant d'effectuer les réglages dans cet affichage, nous vous conseillons de définir approximativement l'emplacement de vos points **IN**, **OUT** et **TO**.

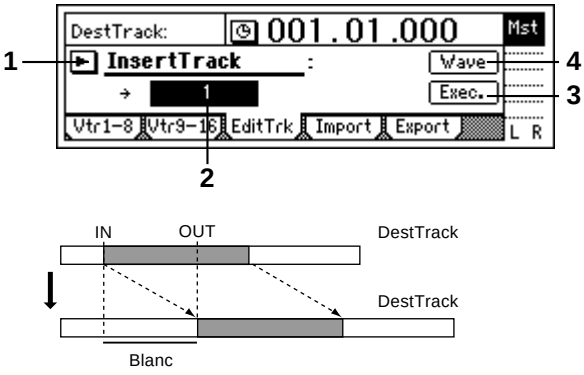


6a. SelectTrack (choix de la piste) .....
Cette plage permet de choisir la piste dans laquelle vous voulez définir un emplacement temporel.

6b. Fonctions de Zoom.....
Ces réglages servent à agrandir, rétrécir, etc. l'affichage de la forme d'onde.

6c. Emplacement temporel ..... [In, Out, To]
Spécifiez ici un point dans le morceau (Locate).
Quand le curseur se trouve dans la plage "Emplacement temporel", le D1600 active automatiquement la fonction Scrub. Vous pouvez alors tourner la molette [VALUE] pour écouter lentement les données de la piste choisie avec "SelectTrack" (solo).
Quand vous appuyez sur le **bouton "OK"**, le D1600 enregistre l'emplacement spécifié dans la mémoire du bouton correspondant ([IN/LOC1], etc.). Si vous appuyez sur le **bouton "Cancel"**, le D1600 annule votre réglage.

EditType: "InsertTrack" (insérer un blanc)
Cette opération permet d'insérer un blanc dans la plage **IN~OUT** de la piste d'arrivée ("DestTrack").
Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), les données se trouvant à l'endroit IN sont alors reculées vers la fin du morceau et commencent tout de suite après la position OUT.



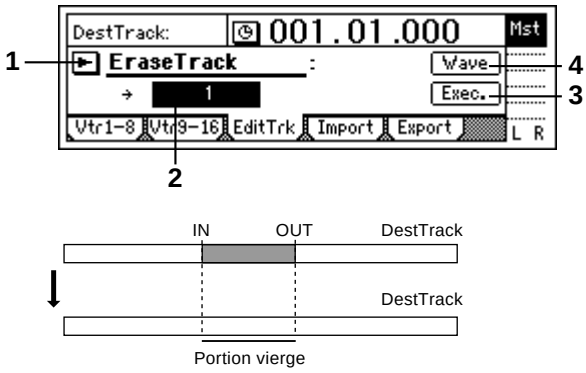
2. Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. Exec. (exécution).....
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

4. Wave (affichage de forme d'onde) .....
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 EditType: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

EditType: "EraseTrack" (effacer des données d'une piste)
Cette opération permet d'effacer les données comprises entre les points **IN** et **OUT** de la piste d'arrivée ("DestTrack").
Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), la zone **IN~OUT** effacée redevient vierge.



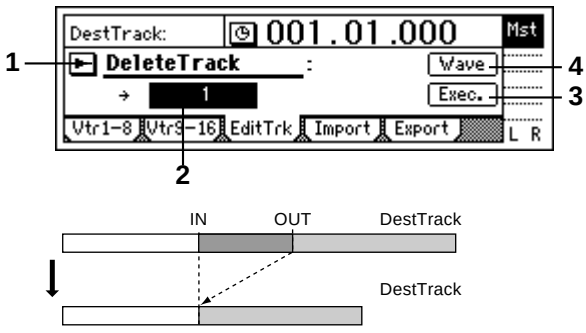
2. Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. Exec. (exécution) .....
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

4. Wave (affichage de forme d'onde).....
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste. Cela vous permet de choisir vos points d'édition (IN, OUT, TO) avec une précision maximum (→p.82 EditType: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

EditType: "DeleteTrack" (supprimer des données de piste)
Cette fonction permet de supprimer les données entre les positions **IN** et **OUT** de la piste d'arrivée ("DestTrack").
Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), les données de la portion **IN~OUT** sont effacées et les données à gauche du point **OUT** sont avancées pour combler le vide créé par la suppression.



2. Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la ou les pistes d'arrivée.

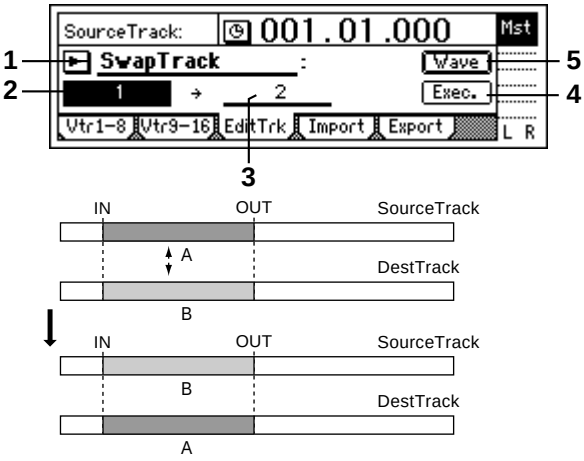
note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. Exec. (exécution) .....
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

4. **Wave (affichage de forme d'onde).....**
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 Edit-Type: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

EditType: "SwapTrack" (échanger des données)

Cette fonction permet d'échanger les données comprises entre les points **IN** et **OUT** de la piste source ("SourceTrack") contre celles de la plage **IN**~**OUT** de la piste d'arrivée ("DestTrack").
Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), le D1600 échange les données comprises entre les positions **IN** et **OUT** de la piste source et de la piste d'arrivée.



2. **Choix de la piste source (SourceTrack).....**
[1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la piste source pour l'échange.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) .....**
[1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée pour l'échange.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

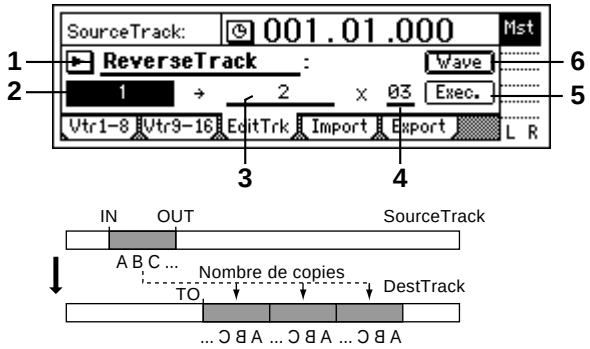
4. **Exec. (exécution) .....**
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

5. **Wave (affichage de forme d'onde).....**
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 Edit-Type: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

EditType: "ReverseTrack" (inverser les données)

Cette opération permet de copier une version inversée des données comprises entre les points **IN** et **OUT** de la piste source ("SourceTrack") vers le point **TO** de la piste d'arrivée ("DestTrack"). Les données sont donc copiées dans l'ordre inverse (de la fin au début). Vous pouvez également choisir combien de fois les données inversées doivent être copiées.
Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), le D1600 effectue la copie en inversant les données. Celles-ci seront donc reproduites en sens inverse.

Cette opération écrase les données contenues dans la portion spécifiée de la piste d'arrivée.



2. **Choix de la piste source (SourceTrack) .....**
[1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage sert à choisir la piste source pour l'inversion des données.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack).....**
[1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée pour l'inversion des données.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

4. **Nombre de copies.....[1...99]**
Ce paramètre spécifie le nombre de fois que les données sont copiées.

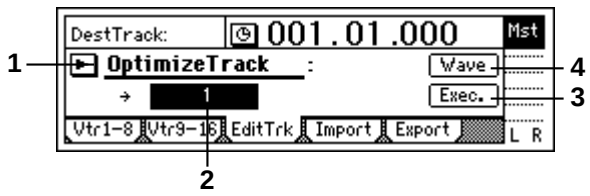
5. **Exec. (exécution) .....**
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

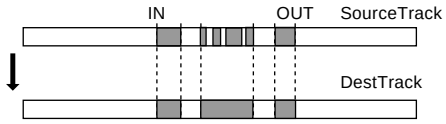
6. **Wave (affichage de forme d'onde).....**
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 Edit-Type: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

EditType: "OptimizeTrack" ("rangement" de piste)

Cette opération permet d'optimaliser les données enregistrées entre les points **IN** et **OUT** de la piste d'arrivée ("DestTrack").
Quand vous exécutez cette commande, le D1600 ne génère plus de données inutiles dans les portions vides de la plage **IN**~**OUT** de la piste en question. Toutefois, s'il s'agit de courtes portions vides proches de données audio, le D1600 ne génère plus de régions séparées, cela afin d'alléger le travail du disque dur et d'éviter que le message d'erreur "DiskBusy" ne s'affiche trop fréquemment.

note En choisissant le début et la fin du Song pour la région (**IN**~**OUT**), vous obtiendrez par la suite un accès optimal aux données contenues dans la piste en question.





2. Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]
Cette plage permet de choisir la piste dont vous voulez optimaliser les données.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

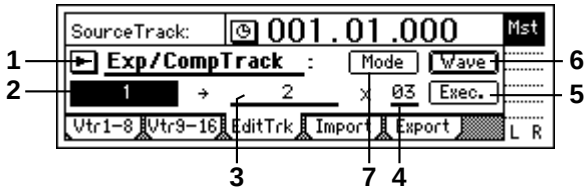
3. Exec. (exécution).....
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

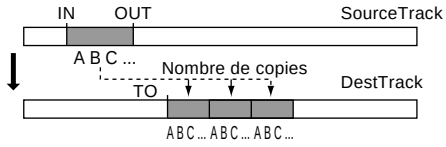
4. Wave (affichage de forme d'onde) .....
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 EditType: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

EditType: "Exp/CompTrack" (allongement/compression de piste)
Cette opération permet d'allonger ou de raccourcir les données comprises entre les points **IN** et **OUT** de la piste source ("SourceTrack") et de les placer dans la portion **TO~END** de la piste d'arrivée ("DestTrack"). Vous pouvez également choisir combien de fois les données allongées/comprimées doivent être copiées à partir du point TO.

Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), les données contenues dans la portion spécifiée de la piste d'arrivée sont écrasées.

Le taux d'allongement/de compression n'étant pas sans limite, si la durée de la plage **IN~OUT** diffère trop de la durée de la plage **TO~END**, le D1600 affichera un message d'erreur quand vous tentez d'exécuter cette opération. Cette opération permet normalement d'obtenir une plage **TO~END** représentant **50~200%** (la moitié/le double) de la durée **IN~OUT**.





2. Choix de la piste source (SourceTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16]
Cette plage sert à choisir la piste source dont vous voulez allonger/comprimer les données.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **7~8**.

3. Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16]
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée pour les données allongées/comprimées.

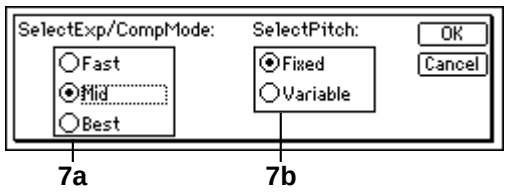
note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **7~8**.

4. Nombre de copies..... [1...99]
Ce paramètre spécifie le nombre de fois que les données sont copiées.

5. Exec. (exécution) .....
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

6. Wave (affichage de forme d'onde).....
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 EditType: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

7. Mode .....
Ce paramètre de spécifier la manière dont l'allongement/la compression sera effectué.
Appuyez sur le bouton "Mode" pour afficher ce paramètre.

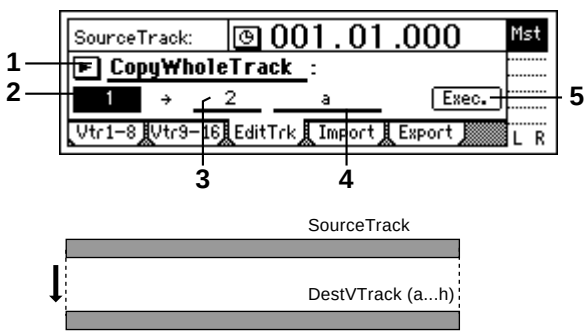


7a. SelectExp/CompMode.....[Fast, Mid, Best]
Cette plage permet de choisir la qualité de l'allongement/la compression.
Fast: Calcul effectué rapidement
Mid: Compromis entre "Fast" et "Best"
Best: Donne la priorité à la qualité du son.
Si vous avez réglé "SelectPitch" (7b) sur "**Variable**", le réglage SelectExpCmpMode n'aura aucun effet.

7b. SelectPitch .....[Fixed, Variable]
Cette plage permet de spécifier si l'allongement/la compression entraîne ou non un changement de hauteur.
Fixed: La hauteur ne change pas.
Variable: La hauteur varie.
Appuyez sur le bouton "OK" pour effectuer l'allongement/la compression au mode choisi. Appuyez sur le bouton "Cancel" si vous souhaitez annuler vos réglages.

EditType: "CopyWholeTrack" (copier une piste entière)
Cette opération sert à copier toutes les données de la piste source ("SourceTrack") (à savoir la piste virtuelle actuellement choisie) vers la piste virtuelle choisie comme piste d'arrivée ("DestTrack").

Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), toutes les données sont écrasées dans la piste d'arrivée.



2. **Choix de la piste source (SourceTrack)..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]**
Cette plage sert à choisir la piste source pour la copie.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]**
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée pour la copie.

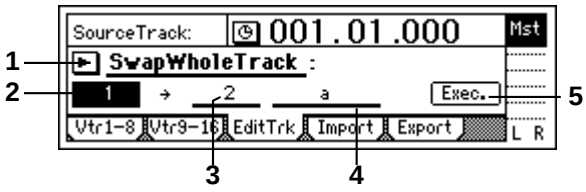
note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

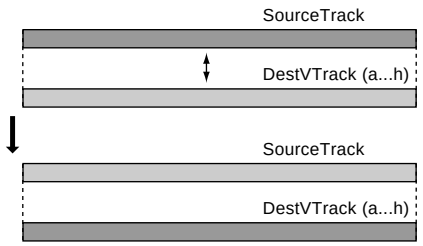
4. **Choix de la piste virtuelle d'arrivée (DestVTrack) ..... [a...h]**
Cette plage permet de choisir la piste virtuelle de la piste d'arrivée ("DestTrack") dans laquelle les données de la piste source sont copiées.

5. **Exec. (exécution) .....**
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

EditType: "SwapWholeTrack" (échanger deux pistes entières)

Cette opération sert à échanger toutes les données de la piste virtuelle actuellement choisie ("SourceTrack") avec les données de la piste virtuelle assignée à la piste d'arrivée ("DestTrack").
Exécutez cette opération quand vous voulez changer l'ordre de vos pistes enregistrées. Si vous savez quelle version de chaque piste vous voulez utiliser, vous pouvez recourir à cette opération pour assigner la piste virtuelle "**a**" à toutes les parties des pistes souhaitées.
Quand vous exécutez cette opération ("Exec."), toutes les données de la piste source ("SourceTrack") et de la piste d'arrivée ("DestTrack") sont échangées.





2. **Choix de la piste source (SourceTrack)..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]**
Cette plage permet de choisir la piste source pour l'échange.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]**
Cette plage permet de choisir la piste d'arrivée pour l'échange.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

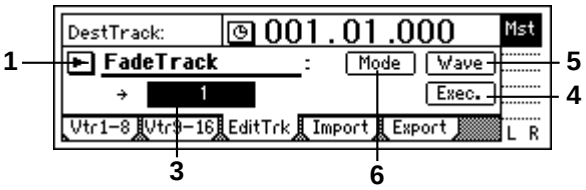
4. **Choix de la piste virtuelle d'arrivée (DestVTrack)..... [a...h]**
Cette plage permet de choisir la piste virtuelle de la piste d'arrivée ("DestTrack") avec laquelle les données de la piste source sont échangées.

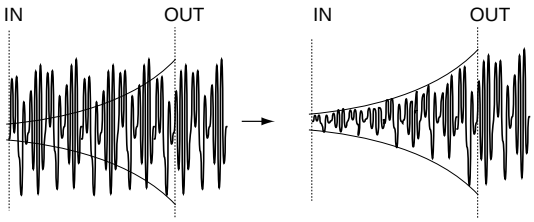
5. **Exec. (exécution) .....**
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

EditType: "FadeTrack" (créer une montée/descente)

Cette commande permet de produire une montée (Fade-In) ou une descente (Fade-Out) dans la plage **IN~OUT** de la piste en question ("DestTrack"). Cette montée/descente est produite graduellement jusqu'au niveau à la position OUT.

L'exécution de cette commande ("Exec.") modifie les données de la piste d'arrivée choisie.





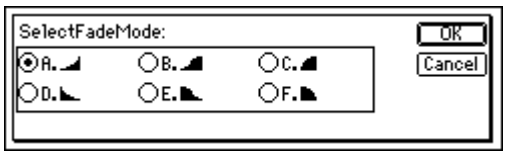
2. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack)..... [1...16, 1–2...15–16, 1–4...13–16, 1–8, 9–16, 1–16]**
Cette plage permet de choisir la piste à modifier.

note Pour un morceau de 24 bits, vous pouvez uniquement choisir les pistes **1~8**.

3. **Exec. (exécution) .....**
Ce paramètre sert à effectuer l'opération d'édition en question.

4. **Wave (affichage de forme d'onde) .....**
Cette plage affiche la forme d'onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d'édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 Edit-Type: "CopyTrack" (copier des données de piste)).

5. **Mode.....**
Ce paramètre permet de choisir la courbe utilisée pour produire le Fade-In ou le Fade-Out.



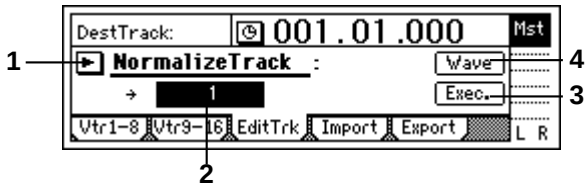
5a. SelectFadeMode ..... [A...F]

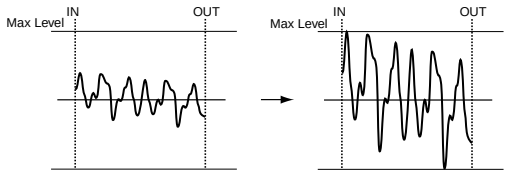
A: Cette courbe convient pour produire un Fade-in conventionnel.
B: Choisissez cette courbe si vous voulez produire un fondu (Cross Fades) dans lequel le volume d'une piste diminue pendant que le volume d'une autre piste augmente.

C: Cette courbe inverse la courbe “A”. Elle produit un Fade-In/Out un peu plus progressif.
D: Fade-Out utilisant la courbe “A”.
E: Fade-Out utilisant la courbe “B”.
F: Fade-Out utilisant la courbe “C”.
Appuyez sur le **bouton “OK”** pour confirmer votre choix ou pressez le **bouton “Cancel”** si aucune courbe ne vous convient.

EditType: “NormalizeTrack” (augmenter le niveau)
Cette commande analyse les pointes de niveau d’une piste enregistrée à un volume trop bas et augmente le niveau de la portion spécifiée (**IN**~**OUT**) de sorte que son niveau se trouve juste en dessous du seuil de distorsion.

L’exécution de cette commande (“Exec.”) modifie les données de la piste d’arrivée choisie.





2. Choix de la piste d’arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16]
Cette plage permet de choisir la piste à “normaliser”.

note Pour un morceau de 24 bits, la sélection s’arrête aux pistes **7**~**8**.

3. Exec. (exécution).....
Ce paramètre sert à effectuer l’opération d’édition en question.

4. Wave (affichage de forme d’onde) .....
Cette plage affiche la forme d’onde des données audio de la piste.
Cela vous permet de choisir vos points d’édition (**IN**, **OUT**, **TO**) avec une précision maximum (→p.82 EditType: “CopyTrack” (copier des données de piste)).

P4 Import: importer un fichier .WAV

Cette fonction permet de charger et de copier un fichier .WAV résidant sur un support SCSI externe formaté en FAT 16 DOS, au début d’une piste du D1600 (→p.72 “Remarques sur l’utilisation de lecteurs/disques durs formatés en DOS”).

Vous pouvez en outre copier ces données sur le presse-papiers et les insérer à l’endroit voulu d’une piste.

note Le D1600 est uniquement compatible avec les fichiers .WAV sauvegardés sur disques CD-ROM, CD-R et CD-RW en **format ISO9660 Level 1**. Pour les disques CD-ROM, CD-R et CD-RW, le D1600 offre aussi le support pour les répertoires secondaires.

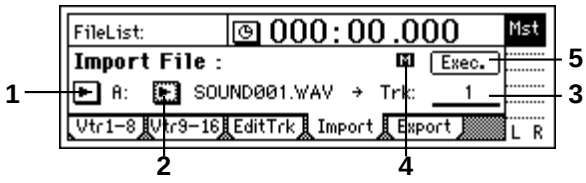
En ce qui concerne les autres supports SCSI (autres que les lecteurs CD-ROM, CD-R et CD-RW), le D1600 peut uniquement lire les fichiers .WAV se trouvant dans le répertoire principal (“Root Directory”) de la première partition. En outre, il faut que cette dernière soit du format FAT 16.

Le D1600 permet d’importer les types de fichiers .WAV suivants:
Fréquence d’échantillonnage: 44.1 kHz
Résolution: 8 bits, 16 bits, 24 bits
Nombre de canaux: 1, 2 (mono ou stéréo)

L’exécution de cette commande (“Exec.”) entraîne l’écrasement des données contenues dans la piste d’arrivée.

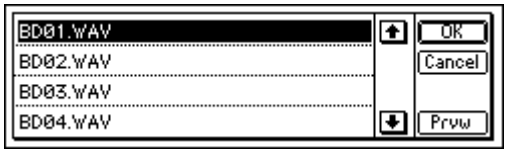
Selon les cas, le chargement et la conversion ou l’exportation de fichiers .WAV peuvent prendre plus ou moins de temps. Voici des exemples du temps nécessaire pour importer/exporter un fichier 16 bits/44.1kHz mono de 5 minutes sous forme de données .WAV depuis/vers un lecteur Zip.
Pour importer: ± 9 minutes et 20 secondes
Pour exporter: ± 10 minutes et 30 secondes.

* Notez toutefois que le format de fichier .WAV et le support SCSI utilisé influencent considérablement la durée de traitement.



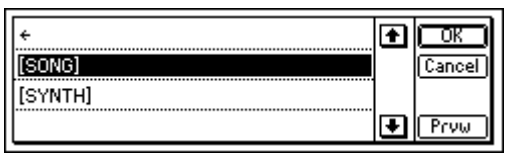
1. DriveList (choix du lecteur) .....[A...G]
Choisissez ici le lecteur souhaité. Pour en savoir plus sur les numéros de lecteur, voyez “Adresse du lecteur” (→p.22).

2. WavFileList .....
Cette plage permet de choisir le fichier .WAV.

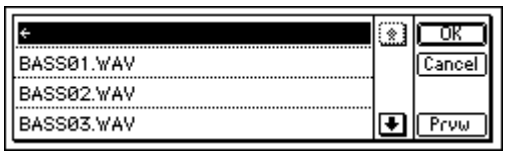


Appuyez sur le bouton “OK” pour confirmer votre choix ou pressez le bouton “Cancel” si vous avez changé d’avis.

note Pour l’importation de données contenues sur disque CD-ROM, CD-R et CD-RW, le D1600 offre aussi le support pour les répertoires secondaires. La page “WavFileList” affiche les répertoires secondaires (les “Subdirectories”) comme suit: [...].



Pour ouvrir un de ces répertoires, choisissez [...] et appuyez sur le bouton “OK”. Pour passer à un répertoire supérieur dans la hiérarchie, choisissez “←” et appuyez sur le bouton “OK”.



Prvw .....
Cette fonction permet d'écouter les deux premières secondes du fichier .WAV choisi ("Preview").
Si vous choisissez un fichier .WAV d'un format non reconnu, l'écran affiche un des messages d'erreur suivants:

SAMPLE RATE NOT 44.1k: Ce message vous indique que la fréquence d'échantillonnage du fichier .WAV est autre que 44.1 kHz.
SAMPLE BIT NOT FIT: Vous indique que la résolution du fichier .WAV en question est autre que 8, 16 ou 24 bits.
ILLEGAL WAV DATA: S'affiche quand le fichier .WAV n'est pas reconnu pour une autre raison (s'il s'agit d'un fichier comprimé, par ex.).

3. **Choix de la piste d'arrivée (DestTrack) ..... [1...16, 1–2...15–16, clip#]**
Cette plage sert à choisir la piste où les données sont importées.
Clip# correspond à "**1**" s'il s'agit d'un fichier .WAV mono et à "**2**" pour un fichier stéréo.

4. **FileType ..... (M, St)**
Cette plage indique si le fichier .WAV en question est mono ou stéréo.
M: Il s'agit d'un fichier .WAV mono.
St: Il s'agit d'un fichier .WAV stéréo.

5. **Exec. (exécution) .....**
Cette plage sert à importer le fichier .WAV spécifié.

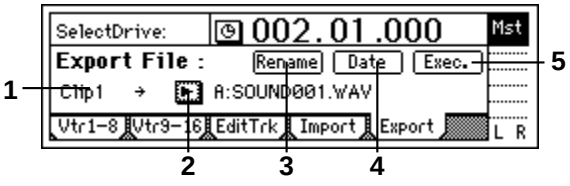
P5 Export: exporter sous forme de fichier .WAV

Vous pouvez exporter les données audio (16 bits, 44.1kHz, mono ou stéréo) contenues dans le presse-papiers du D1600 sous forme de fichier .WAV et les sauvegarder sur un support SCSI externe formaté en FAT 16 DOS (→p.72 "Remarques sur l'utilisation de lecteurs/disques durs formatés en DOS").

Pour exporter les données 24 bits contenues dans le presse-papiers, vous avez le choix entre la résolution 24 bits ou 16 bits. Si vous optez pour 16 bits, vous pourrez spécifier si les données 24 bits doivent ou non subir un ajout de bruit numérique ("**Dither**").

note L'ajout de bruit numérique réduit le bruit de quantification.

La fonction Export n'est disponible ni pour les lecteurs CD-R, ni pour les lecteurs CD-RW.

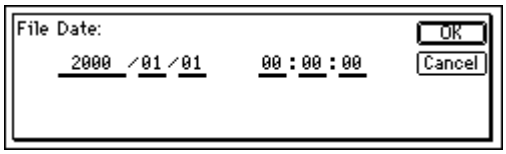


1. **Clip#.....**
Cette plage indique le contenu du presse-papiers. "#" indique le nombre de pistes. Vous pouvez uniquement exporter les données "Clip1" (mono) et "Clip2" (stéréo).

2. **DriveList (choix du lecteur ..... [A...G]**
Choisissez ici le lecteur souhaité. Pour en savoir plus sur les numéros de lecteur, voyez "Adresse du lecteur" (→p.22).

3. **Rename .....**
Appuyez sur le bouton "Rename" pour afficher une fenêtre de dialogue permettant de renommer le fichier .WAV (jusqu'à 8 caractères).

4. **Date .....**
Cette plage permet de spécifier la date de sauvegarde pour le fichier .WAV à exporter. Appuyez sur le bouton "Date" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante et entrez-y la date et l'heure voulues. Sélectionnez la plage à modifier et changez la valeur avec la molette [VALUE].

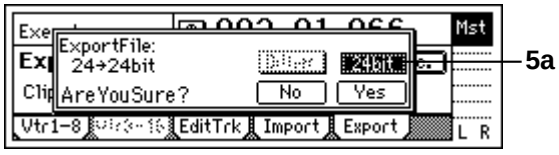


Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos réglages. En cas d'erreur, appuyez sur le bouton "Cancel".

5. **Exec. (exécution) .....**
Permet d'exporter le fichier .WAV spécifié.

5a. Export Size ..... [16bit, 24bit]

Ce paramètre est uniquement disponible quand le presse-papiers contient des données 24 bits.
Spécifiez ici si les données 24 bits du presse-papiers doivent être exportées comme fichier .WAV 16 bits ou 24 bits.



5b. Dither SW .....[On, Off]

Uniquement disponible pour "24 → 16 bit".
Ce paramètre permet d'activer la fonction Dither pour la conversion de 24 bits en 16 bits des données contenues dans le presse-papiers.

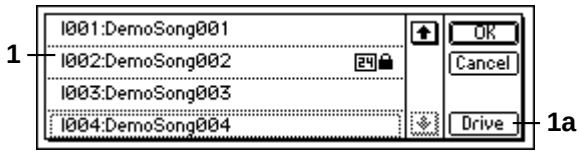
On (Activé): Les données subissent un ajout de bruit numérique qui masque le bruit de quantification.

Off (Désactivé): Aucun ajout de bruit numérique n'est effectué pendant la conversion.

5. SONG

P1 SelSong: Sélection du morceau

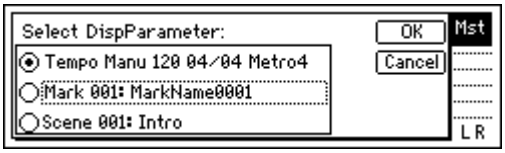
1. Numéro de morceau (SongNumber) ..... [I, A...G/001...100]
Cette plage permet de choisir le Song (morceau) souhaité.
L'écran affiche le lecteur, le numéro et le nom du Song. S'il s'agit d'un morceau de 24 bits, l'écran affiche "24". Le D1600 vous indique qu'un Song est protégé en affichant " " (→p.60). Si vous avez choisi un Song sur un disque dur ou un lecteur pouvant être lu par le D12, l'écran affiche " ".
Pour choisir le Song souhaité via une liste, appuyez sur le bouton "▶". Pour choisir un autre lecteur, appuyez sur le bouton "Drive".



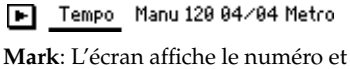
note Vous pouvez aussi choisir un Song en enfonçant le bouton [STOP] tout en appuyant sur le bouton [FF] ou [REW] (→p.22).

1a. Drive (choix du lecteur) ..... [I, A...G]
Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez-y le lecteur voulu puis appuyez sur le bouton "OK" (→p.22).

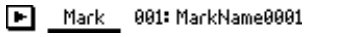
2. Select DispParameter .....[Tempo, Mark, Scene]
Ce paramètre permet de définir si l'écran affiche la valeur de tempo, le Marker atteint ou la mémoire de scène active.
Appuyez sur le bouton "▶" pour activer la fenêtre de dialogue reproduite ci-dessous.



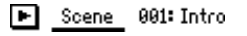
Tempo: L'écran indique la source de tempo, la valeur de tempo et la mesure (armure de temps) du morceau.



Mark: L'écran affiche le numéro et le nom du Marker situé à l'emplacement atteint ou juste avant l'endroit actuel dans le morceau.

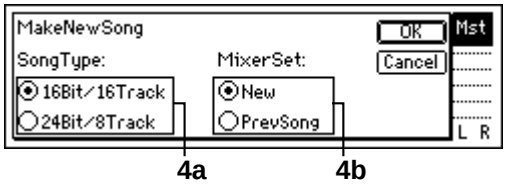


Scene: L'écran affiche le numéro et le nom de la mémoire de scène correspondant à l'endroit atteint dans le morceau.



3. Rename .....
Appuyez sur le bouton "Rename" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante et changez le nom du morceau à votre guise. Vous pouvez définir un nom contenant maximum seize caractères (→p.21).

4. New .....
Ce bouton vous permet de créer un nouveau morceau. Ce morceau est généré dans la première mémoire de morceau disponible du lecteur sélectionné.
Appuyez sur le bouton "New" afin d'activer la fenêtre de dialogue suivante.



Réglez les paramètres "SongType" et "MixerSet" comme bon vous semble puis appuyez sur le bouton "OK" pour créer le nouveau morceau. Si vous ne souhaitez après tout pas créer de morceau, appuyez sur le bouton "Cancel".

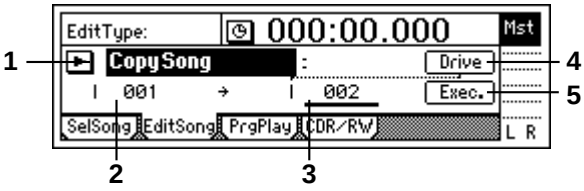
4a. SongType.....[16Bit/16Track, 24Bit/8Track]
16Bit/16Track: Ce réglage vous indique que vous créez un morceau d'une résolution de 16 bits. Vous disposez des pistes 1~16 et vous pouvez enregistrer simultanément dans un maximum de 8 pistes.
24Bit/8Track: Ce réglage définit une résolution de 24 bits (dynamique supérieure). Vous disposez cependant uniquement des pistes 1~8 (les pistes 9~16 ne sont donc pas utilisables). Ce réglage vous permet d'enregistrer simultanément dans 4 pistes maximum.

note Quand vous copiez des données audio d'un morceau de 16 bits (→p.82 EditType: "CopyTrack" (copier des données de piste), celles-ci conservent leur format 16 bits.

Vous pouvez changer les réglages "SongType" (nombre de bits/de pistes) uniquement quand vous créez un nouveau Song.

4b. MixerSet.....[New, PrevSong]
Ce paramètre permet de spécifier les réglages de mélangeur du nouveau Song.
New: Permet d'utiliser de nouveaux réglages.
PrevSong: Le D1600 utilise les réglages de mélangeur du Song en question.

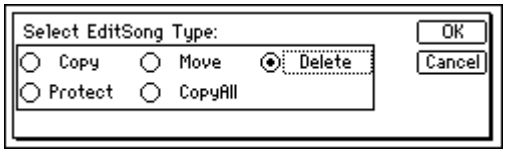
P2 EditSong: Edition de morceau



note Les fonctions d'édition s'appliquent au Song actuellement sélectionné. (Notez toutefois que l'opération "**CopyAllSong**" s'applique à tous les morceaux.)

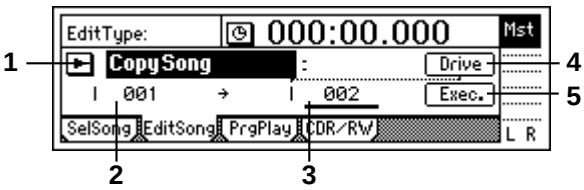
La fonction Undo n'est pas disponible pour ces opérations.

1. **EditType..... [CopySong, MoveSong, DeleteSong, ProtectSong, CopyAllSongs]**
   Choisissez ici l'opération d'édition de Song souhaitée. Appuyez sur le bouton "▶" et choisissez l'opération d'édition voulue dans la fenêtre de dialogue affichée.



○ **Vous trouverez ci-dessous une description pour chacune de ces opérations d'édition de Song.**

EditType: "CopySong" (copier un Song)
Cette opération copie le Song actuellement sélectionné dans la mémoire de Song spécifiée du lecteur défini.



2. **Morceau source (SourceSong).....(I, A...G/001...100)**
   Cette plage affiche l'adresse du lecteur ainsi que le numéro du Song choisi comme source pour la copie. Pour changer ce réglage, choisissez la page onglet [SONG] "SelSong".

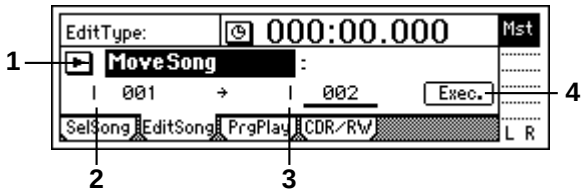
3. **Morceau d'arrivée (DestSong)...[(I, A...G/001...100)]**
   Cette plage affiche le lecteur d'arrivée et vous permet de choisir le Song voulu pour la copie.
   Vous pouvez choisir parmi les numéros de Song "**001**"~"**nombre de morceaux existants + 1**". Choisissez le lecteur voulu avec "Drive".

4. **Drive (choix du lecteur).....[I, A...G]**
   Ce paramètre permet de choisir le lecteur d'arrivée pour la copie.
   Appuyez sur ce bouton pour afficher une fenêtre de dialogue. Spécifiez le lecteur avec cette fenêtre et appuyez sur le bouton "OK" (→p.22).

5. **Exec. (exécution) .....**
   Permet d'effectuer la copie.
   Quand vous exécutez cette opération, le Song source choisi est copié dans le Song d'arrivée ("DestSong"). Si la mémoire du Song en question contient déjà des données, le D1600 lui assigne le numéro de Song suivant. Tous les Songs suivants sont également à nouveau numérotés. Vous ne perdez donc pas de données.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

EditType: "MoveSong" (déplacer un Song)
Cette opération déplace le Song actuellement sélectionné dans une autre mémoire (un autre numéro) du même lecteur.



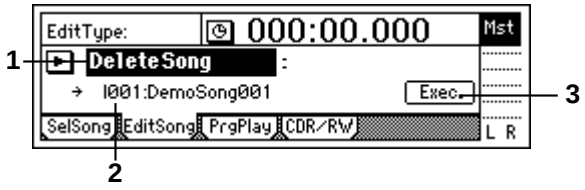
2. **Morceau source (SourceSong).....(I, A...G/001...100)**
   Cette plage affiche l'adresse du lecteur ainsi que le numéro du Song choisi comme source pour le déplacement.

3. **Morceau d'arrivée (DestSong)...[(I, A...G/001...100)]**
   Cette plage affiche le lecteur d'arrivée et vous permet de choisir le Song voulu pour le déplacement.
   Vous pouvez choisir parmi les numéros de Song "**001**"~"**nombre de morceaux existants**".

4. **Exec. (exécution) .....**
   Sert à exécuter le déplacement.
   Si le numéro du "DestSong" est plus élevé que celui du morceau actuellement sélectionné ("SourceSong"), le D1600 assigne au "DestSong" le numéro de Song précédent et diminue d'une unité le numéro de tous les morceaux suivants. Si le numéro d'arrivée est inférieur au numéro de source, le "DestSong" ainsi que tous les morceaux suivants seront augmentés d'une unité.
   Cette opération n'efface aucune donnée.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

EditType: "DeleteSong" (effacer un Song)
Cette opération efface le Song actuellement sélectionné.



2. **Morceau d'arrivée (DestSong)...[(I, A...G/001...100)]**
   Cette plage indique le lecteur ainsi que le numéro et le nom du Song à effacer. Pour changer ce réglage, choisissez la page onglet [SONG] "SelSong".

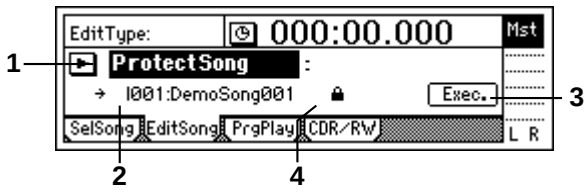
3. **Exec. (exécution) .....**
   Permet d'effacer le Song.
   Quand vous exécutez cette commande, les données du "DestSong" sont effacées. Le D1600 diminue d'une unité le numéro de tous les morceaux suivants.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

EditType: "ProtectSong" (protéger un Song)
Cette opération permet de protéger le morceau spécifié, de sorte qu'il n'est plus possible de l'éditer ni de l'effacer. Vous pouvez ainsi protéger vos Songs importants contre tout écrasement ou effacement accidentel.

Lorsqu'un morceau est protégé, vous ne pouvez plus effectuer les opérations suivantes: enregistrement, édition des pistes et mémorisation des scènes.

note Quand vous protégez un Song avec cette fonction, le D1600 mémorise en fait les réglages du morceau mais ne mémorise pas les réglages des curseurs, d'égalisation, etc. Même si ces derniers reflètent vos éditions, ils ne sont donc pas sauvegardés.



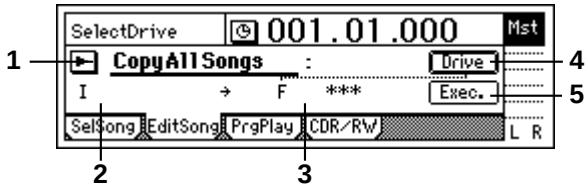
2. Morceau d'arrivée (DestSong) .. [(I, A...G/001...100)]
Cette plage indique le lecteur ainsi que le numéro et le nom du Song à protéger. Pour changer ce réglage, choisissez la page onglet [SONG] "SelSong".

3. Exec. (exécution).....
Sert à protéger le morceau.
Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, vous activez/désactivez alternativement la protection.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

4. Icône Protect On/Off ..... [On, Off]
L'écran affiche un symbole de cadenas dès que vous **activez** la fonction de protection. Cet icône disparaît dès que vous **désactivez** la protection. Activez/désactivez cette fonction avec le bouton "Exec.".

EditType: "CopyAllSongs" (copier tous les Songs)
Cette opération sert à copier tous les Songs du lecteur dont un morceau est actuellement sélectionné.



2. Lecteur source (SourceDrive) ..... (I, A...G)
Cette plage affiche le lecteur source pour la copie.

3. Lecteur d'arrivée (DestDrive) ..... [(I, A...G)]
Cette plage affiche l'adresse du lecteur d'arrivée. Choisissez le lecteur souhaité avec le paramètre "Drive".

4. Drive (choix du lecteur) ..... [I, A...G]
Ce paramètre permet de choisir le lecteur d'arrivée pour la copie.
Quand vous appuyez sur le bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez le lecteur et appuyez sur le bouton "OK".

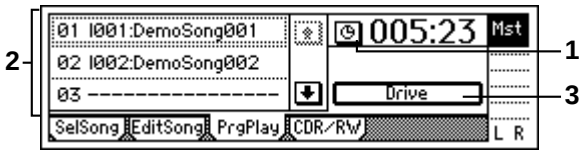
5. Exec. (exécution).....
Permet d'exécuter la copie.
Quand vous exécutez la copie, les Songs sont copiés derrière le dernier morceau existant sur le lecteur d'arrivée choisi ("DestDrive"). Vous ne perdez donc pas de données.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

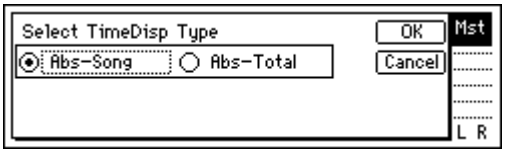
P3 PrgPlay: Reproduction programmée de Songs

La fonction Program Play vous permet de composer une liste définissant l'ordre de reproduction des Songs qu'elle contient.

Pour en savoir plus sur les réglages et la reproduction, voyez la p.33.



1. Select TimeDisp Type ..... [Abs–Song, Abs–Total]



Cette plage permet de spécifier le mode d'affichage du compteur.
Abs–Song: Le compteur affiche la durée écoulée du morceau actuellement reproduit.
Abs–Total: Le compteur affiche la durée écoulée du programme entier.
Une fois que vous êtes satisfait de vos réglages, appuyez sur le bouton "OK". Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton "Cancel".

2. Liste de reproduction programmée (ProgramPlay List) ..... [01...99]
Cette plage sert à spécifier l'ordre de reproduction des Songs.
La reproduction commence toujours par le premier Song de la liste. Pour choisir un autre lecteur, appuyez sur le bouton "Drive".
De gauche à droite, cette plage vous indique le numéro de la liste de reproduction, le lecteur, le numéro du Song et le nom du Song.
Si votre liste comporte une entrée à laquelle aucun Song n'est assigné, le D1600 sautera cette entrée lors de la reproduction.

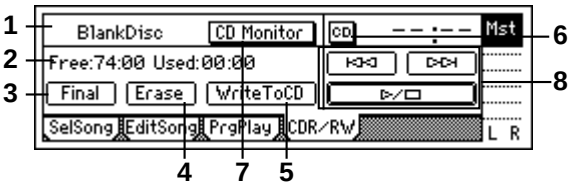
3. Drive (choix du lecteur)..... [I, A...G]
Ce paramètre permet de choisir le lecteur.
Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez-y le lecteur voulu et appuyez sur le bouton "OK" (→p.22).

P4 CDR/RW: Graver et reproduire un disque CD-R/RW

Vous pouvez graver vos propres CD audio à condition d'avoir installé un graveur CD-R/RW comme le **CDRW-2** (disponible en option) dans le D1600 ou d'avoir branché un graveur CD-R/RW à son port [SCSI], (→p.49).
Quand vous gravez, tous les événements des pistes 1 et 2 du Song choisi sont enregistrés sur le disque CD-R/RW. Vous pouvez aussi reproduire les données gravées sur un disque CD-R/RW.

Certains lecteurs CD conventionnels ne peuvent pas lire les disques CD-R/RW.

Certains lecteurs CD ne sont pas capables de lire les quelques premières centaines de millisecondes d'une piste audio. Aussi, il est préférable d'insérer un blanc de 300~600ms au début des pistes 1 et 2 lorsque vous voulez créer un CD audio avec le D1600 (→p.52 "Insérer un blanc (Insert Track)").



1. Informations sur le disque CD-R/RW..... (Trk01...99, BlankDisc, NoAudioTracks, NoDrive)
Cette plage vous indique le Song du disque CD-R/RW que vous pouvez reproduire.
Trk01…99: Le numéro assigné au Song sur le disque CD-R/RW.
BlankDisc: Le disque CD-R/RW chargé ne contient pas de données.
NoAudioTracks: Le graveur ne contient pas de disque CD-R/RW ou le disque chargé ne contient pas de pistes audio lisibles.
NoDrive: Aucun graveur CD-R/RW n'est branché.

2. Capacité/type de disque ..... (Free, Used/R, RW, DA)
Vous pouvez vérifier ici la durée d'enregistrement disponible sur le disque CD-R/RW et le type de disque chargé.

Affichage temporel
Free: Indique combien de minutes sont encore disponibles.
Used: Indique combien de minutes sont déjà enregistrées.
Les données sont affichées en minutes et en secondes.

Type de disque
R: Le disque chargé est un CD-R.
Ce type est affiché dans les cas suivants.
- Lecteur = CD-R, Disque = CD-R
- Lecteur = CD-RW, Disque = CD-R

RW: Le disque chargé est un CD-RW.
Ce type est affiché dans le cas suivant.
- Lecteur = CD-RW, Disque = CD-RW

DA: Le disque chargé est un CD audio.
Ce type est affiché dans les cas suivants.
- Un CD-R finalisé sur le D1600.
- Un CD-RW finalisé le D1600.
- Un CD audio.

3. Final (finalisation).....
Cette opération permet de finaliser le disque chargé. Avant de pouvoir reproduire un disque CD-R/RW enregistré sur le D1600 à l'aide d'un lecteur CD conventionnel, vous devez effectuer la finalisation.

La finalisation ne peut être exécutée qu'une seule fois. En outre, une fois que vous exécutez cette opération, vous ne pouvez plus graver de données supplémentaires sur le disque. Appuyez donc sur le bouton "Final" uniquement quand vous avez gravé tous les morceaux souhaités sur le disque. Lors du travail avec un CD-R/RW, il est possible d'annuler la gravure de données audio ou d'archive. Notez toutefois que pour que cette annulation soit valide, il faut que le CD-R/RW ne contienne qu'un type de données: des données audio ou d'archive.

4. Erase .....
Permet d'effacer individuellement les données dont vous n'avez plus besoin et contenues sur un disque CD-RW.

Cette opération n'est pas disponible pour un disque CD-R.
Les données effacées avec le bouton "Erase" sont irrémédiablement perdues.

5. WriteToCD.....
Cette opération permet de graver des données sur disque CD-R/RW.
Quand vous appuyez sur le bouton "WriteToCD", l'écran affiche le message "Obey Copyright Rules", vous demandant de respecter les droits d'auteur. Lisez attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (→p.1) de ce manuel et utilisez cette fonction uniquement si vous approuvez les restrictions énoncées.

5a. Write Speed ..... [2x, 4x]
Cette plage permet de choisir la vitesse de gravure.
4X: grave à vitesse quadruple.
2X: grave à vitesse double.
Une fois que l'écran affiche le message de confirmations "Are You Sure?", appuyez sur le bouton "Yes" pour lancer la gravure.

Si vous choisissez le mode "4X", vérifiez que votre graveur est capable de graver à vitesse quadruple.

note Vous pouvez arrêter la gravure en cours en appuyant sur le bouton "Abort". Dans ce cas, le disque chargé contiendra uniquement des données incomplètes.

6. CD .....[Abs–Song, Abs–Total]
Cette plage permet de spécifier le mode d'affichage du compteur pour la reproduction des disques CD-R/RW.
Abs–Song: Le compteur affiche la durée écoulée du morceau actuellement reproduit.
Abs–Total: Le compteur affiche la durée écoulée du disque entier.

7. CD Monitor .....
Cette plage permet de spécifier si le signal du CD audio reproduit par le graveur CD-R/RW interne est envoyé au bus d'écoute ou si l'écoute est désactivée.
On (Activé): Le D1600 achemine le signal du CD audio reproduit par son graveur CD-R/RW interne au bus d'écoute. Les autres signaux ne sont alors pas présents à la sortie d'écoute.
Off (Désactivé): L'écoute du CD audio est désactivée. Le signal du graveur CD-R/RW interne n'est pas transmis au bus d'écoute.

note Si vous avez assigné la sortie audio du graveur CD-R/RW interne à un canal du mélangeur via la page onglet [INPUT], vous pourrez écouter le signal du CD audio, cela même si le paramètre "CD Monitor" est désactivé. Dans ce cas, vous entendrez le signal acheminé dans le mélangeur (et traité par l'égaliseur, les effets, etc.).

8. Boutons de transport CD-R/RW

Ces boutons servent à lancer et à arrêter la reproduction du CD chargé et permettent de choisir le Song souhaité.

[⏮] : Lorsque vous vous trouvez au milieu d'un morceau, choisissez ce bouton pour retourner au début. Quand vous vous trouvez déjà au début d'un morceau, ce bouton permet de passer au début du morceau précédent.

[⏭] : Ce bouton permet de passer au début du morceau suivant.

[▷/□] : Ce bouton sert à lancer et à arrêter la reproduction.

Le signal de reproduction du disque CD-R/RW est uniquement présent aux sorties du graveur en question.

6. STORE (SAUVEGARDE)

La fonction Store permet de mémoriser un emplacement temporel ou encore les réglages actuellement définis sous forme de points Locate, de scènes ou de Markers.

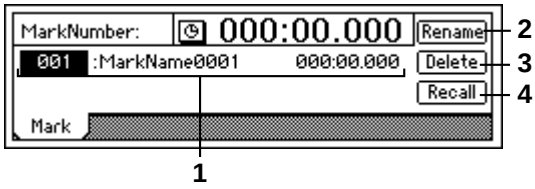
Vous pouvez sauvegarder l'emplacement temporel atteint quand vous enfoncez le bouton [STORE] en appuyant sur un bouton de mémorisation (IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3 ou END/LOC4). Si vous appuyez à nouveau sur [STORE], la procédure de sauvegarde est annulée. Vous trouverez des informations supplémentaires dans la section dédiée aux points Locate (→p.35), aux scènes (→p.40) et aux Markers (→p.36).

7. MARK

Les Markers servent à mémoriser des endroits spécifiques auxquels vous voulez pouvoir sauter instantanément. Vu que vous pouvez donner un nom aux Markers, vous n'aurez aucun problème pour identifier clairement l'endroit mémorisé sous chaque Marker. (→p.36)

note Vous pouvez mémoriser jusqu'à 100 Markers par Song.

P1 Mark: Edition de Markers



1. MarkNumber ..... [001…100]

Choisissez ici le numéro du Marker souhaité. En plus du numéro, l'écran affiche le nom du Marker et l'emplacement temporel mémorisé.

note Les numéros de Marker sont toujours arrangés en fonction de la position temporelle. Encore une raison pour leur donner un nom.

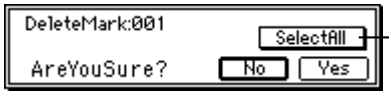
2. Rename .....

Vous pouvez modifier ici le nom du Marker choisi. Choisissez le Marker et appuyez sur le bouton "Rename" pour afficher une fenêtre de dialogue permettant de modifier le nom. Vous pouvez définir un nom de maximum 16 caractères (→p.21).

3. Delete .....

Sert à effacer le Marker choisi.

La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.



3a. SelectAll ..... [On, Off]

Vous pouvez ici choisir et effacer tous les Markers.

SelectAll **Activé**: Tous les Markers sont effacés. L'écran affiche "***" au lieu du numéro de Marker.

SelectAll **Désactivé**: Seul le Marker choisi avec "MarkNumber" est effacé.

4. Recall .....

Vous pouvez rappeler ici le Marker mémorisé avec "MarkNumber" et ainsi sauter à la position temporelle correspondante.

8. SCENE

Les réglages du mélangeur peuvent être sauvegardés à l'endroit choisi du morceau sous forme de Scène. Les scènes sont chargées automatiquement pendant la reproduction (à condition que "SceneRead" soit réglé sur "On"). Vous pouvez aussi utiliser les mémoires de scène pour sauvegarder vos réglages de base et utiliser ces derniers comme point de départ. (→p.40)
Vous pouvez mémoriser jusqu'à 100 scènes par Song.

Voici les réglages que vous pouvez mémoriser dans une scène.

Canaux du mélangeur
EQ, EffectSend1, 2, AuxSend, Pan/Balance, ChFader, PairOn/Off

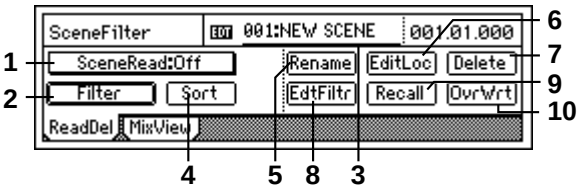
Effets d'insertion (InsEff) (seulement quand Assign est réglé sur "Trk")
EffectType, InsertTo, EffectNumber

Effets maîtres (MstEf1 & 2)
EffectNumber, EffectReturn

Effet final (FinalEf)
EffectNumber

Ces groupes de paramètres proposent aussi des filtres permettant de choisir les réglages mémorisés ou chargés (→ "Filter").

P1 ReadDel: Activation/désactivation du chargement des scènes et édition



1. SceneRead.....[On, Off]

Ce paramètre permet d'activer/de désactiver le chargement de scène.

SceneRead:On **Activé**: Pendant la reproduction, le D1600 rappelle une scène quand il atteint la position temporelle mémorisée. Les réglages changent alors automatiquement.

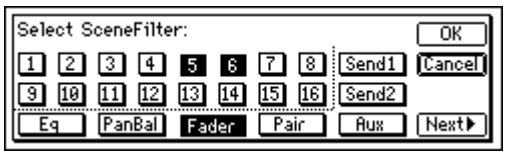
Quand vous choisissez "**On**", le bouton [SCENE] s'allume.

SceneRead:Off **Désactivé**: Les scènes ne sont pas chargées automatiquement. Il est aussi possible d'utiliser les scènes pour rapidement configurer les réglages de mixage, auquel cas la position sauvegardée n'a aucune importance (→p.40 "Chargement manuel d'une scène").

2. Filter.....

Le filtre permet d'éviter toute modification des réglages (paramètres) du mélangeur quand vous chargez ou mémorisez une scène.

Cette plage permet de spécifier les paramètres du mélangeur auxquels s'applique le filtre.



On (Activé): Le filtre est appliqué au canal/paramètre en question et les réglages de scène spécifiés ne sont donc ni mémorisés ni chargés.

Off (Désactivé): Le filtre est désactivé; les réglages de scène en question sont donc mémorisés/chargés.

Quand vous mémorisez une scène, les réglages de filtre font donc office de filtre de mémorisation pour le morceau en question.

Utilisez le filtre durant la mémorisation de scène si vous souhaitez conserver certains réglages de la scène précédente.

Si par exemple vous activez le filtre "PanBal" pour les canaux 1 et 2, vous mémorisez les réglages dans la scène "002" au milieu du morceau, puis vous activez le filtre "Eq" pendant la reproduction.

Activez Scene Read et reproduisez le morceau depuis le début. Quand le D1600 arrive à la position de la scène "002", il conserve le réglage de panoramique de la scène "001" (enregistré au début du morceau) car en effet la scène "002" ne contient pas de réglage de panoramique. D'autres paramètres en revanche adopteront les valeurs de la scène "002". Vu que les réglages d'égalisation sont uniquement filtrés, ce ne sont pas les valeurs en vigueur au début du morceau mais bien les réglages d'égalisation actuels qui sont utilisés.

3. SceneNumber (Numéro de scène).....[001…100]

Cette plage permet de charger les réglages de mélangeur de la scène choisie à la position temporelle actuelle.

Vous pouvez aussi par exemple utiliser ce paramètre pour rappeler une scène dont vous voulez modifier le nom ou la position temporelle.

A côté du "SceneNumber", l'écran affiche la position temporelle à laquelle la scène est chargée.

Si "SceneRead" (P1-1) est réglé sur "**Off**", vous pouvez choisir librement toute mémoire de scène disponible.

Si vous réglez ce paramètre sur "**On**", les scènes sont chargées automatiquement à la position temporelle mémorisée et ne peuvent être choisies manuellement.

4. Sort .....

Ce bouton permet de trier les scènes par ordre chronologique.

D'habitude, l'agencement des scènes suit l'ordre dans lequel vous les avez sauvegardées/créées. Grâce au bouton "Sort", vous pouvez à présent les ranger par ordre chronologique.

La fonction Undo ne permet pas d'annuler un tri effectué avec "Sort".

5. Rename .....

Ce paramètre sert à changer le nom des scènes.

Choisissez avec "SceneNumber" la scène sont vous voulez changer le nom, appuyez sur le bouton "Rename" afin d'ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom comme bon vous semble (maximum de 16 caractères →p.21).

Si vous avez réglé le paramètre "Select DispParameter" de la page onglet [SONG] "SelSong" sur "**Scene**", le nom de la scène choisie sera affiché à cette page (→p.89).

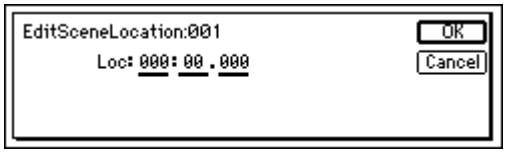
6. EditLoc .....

Ce paramètre permet de changer la position temporelle mémorisée pour une scène.

Choisissez la scène avec "SceneNumber". Appuyez sur le bouton "EditLoc" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et changez la valeur de position temporelle.

Choisissez l'unité temporelle souhaitée avec le bouton de curseur et changez la valeur temporelle avec la molette [VALUE].

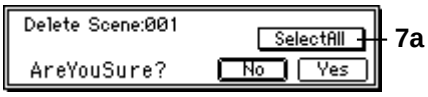
Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos changements ou sur le bouton "Cancel" pour conserver les réglages actuels.



7. Delete .....

Ce paramètre permet d'effacer la scène souhaitée.

Soyez prudent car la fonction Undo ne permet pas d'annuler cette opération.



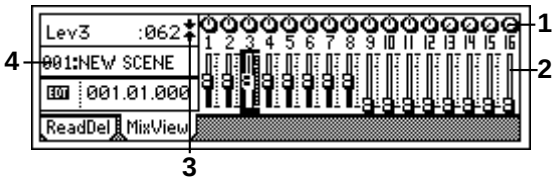
7a. SelectAll ..... [On, Off]
Vous pouvez ici choisir et effacer toutes les scènes.
SelectAll **Activé**: Toutes les scènes sont effacées.
L'écran affiche "***" au lieu du numéro de scène.
SelectAll **Désactivé**: Seule la scène choisie avec "SceneNumber" est effacée.

8. EditFilter .....
Ce bouton permet d'afficher les réglages de filtre de la scène voulue.
Utilisez ce paramètre pour vérifier et/ou éditer les réglages de filtre définis dans la page onglet "Filter". Même lorsque vous mémorisez une scène en y appliquant un filtre, le D1600 sauvegarde toutes les valeurs de paramètre courantes en même temps que le statut du filtre. En modifiant les réglages du filtre à cette page, vous pouvez retrouver les véritables réglages de paramètres non filtrés en vigueur au moment de la sauvegarde.

9. Recall .....
Vous pouvez rappeler tous les réglages mémorisés dans la scène choisie avec ce bouton.
Si vous modifiez par après manuellement les réglages d'égalisation, etc. et que vous chargez à nouveau cette scène en appuyant sur le bouton "Recall", vos changements seront perdus (car les réglages mémorisés dans la scène sont chargés).

10. OvrWrt .....
Ce bouton permet de sauvegarder les réglages actuels du mélangeur dans la mémoire de scène choisie. Ce bouton est fort pratique car il vous permet de peaufiner une scène chargée. Cela signifie toutefois aussi que les réglages contenus auparavant dans la scène sont écrasés.

P2 MixView: Affichage des réglages de panoramique/curseurs



1. Pan ..... (Pan1…Pan16)
Cette plage affiche les réglages actuels de panoramique.
Quand vous choisissez un icône de commande, l'écran affiche le numéro du canal et la valeur actuelle du paramètre correspondant en haut à gauche.

2. Level .....(Lev1…Lev16)
Cette plage affiche le réglage actuel pour chaque curseur de canal.
Quand vous choisissez un icône de curseur, l'écran affiche le numéro du canal et la valeur actuelle de niveau en haut à gauche.

3. Indications Pan/curseur.....[↓ ↓ ‡ ↑ ↑ → → ‡ ← ←]
Ces symboles vous permettent de voir à quel point les réglages des paramètres Pan et des curseurs sont éloignés des valeurs sauvegardées dans la scène.
Lors du chargement d'une scène, les valeurs sauvées sont chargées. Les curseurs ne se déplacent toutefois pas, ce qui implique que leur position ne reflète plus leur réglage réel. Si vous actionnez alors la commande ou le curseur physique, un des symboles suivants apparaît pour indiquer la différence existant entre les valeurs "de la scène" et les réglages physiques.

Curseur
↓ : Le curseur se trouve à plus de 51 unités au-dessus de la valeur interne.
↓ : Le curseur se trouve à 21~50 unités au-dessus de la valeur interne.
↓ : Le curseur se trouve à 1~20 unités au-dessus de la valeur interne.
‡ : La position du curseur correspond à la valeur interne.
↑ : Le curseur se trouve à 1~20 unités sous la valeur interne.
↑ : Le curseur se trouve à 21~50 unités sous la valeur interne.
↑ : Le curseur se trouve à plus de 51 unités sous la valeur interne.

Pan
→ : La commande Pan se trouve à plus de 51 unités vers la gauche.
→ : La commande Pan se trouve à 21~50 unités vers la gauche.
→ : La commande Pan se trouve à 1~20 unités vers la gauche.
‡ : La position de la commande Pan correspond à la valeur interne.
← : La commande Pan se trouve à 1~20 unités vers la droite.
← : La commande Pan se trouve à 21~50 unités vers la droite.
← : La commande Pan se trouve à plus de 51 unités vers la droite.

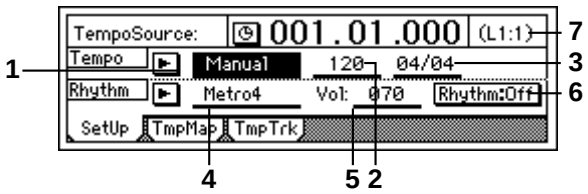
4. SceneNumber .....[001…100]
Ce paramètre permet de charger les réglages de mélangeur de la scène choisie à la position temporelle actuelle (→p.94).

9. TEMPO/RHYTHM

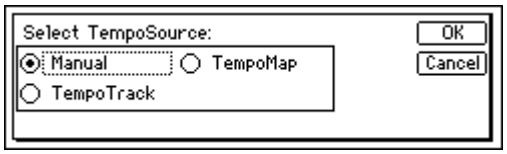
Les paramètres de cette page permettent de régler le tempo, l'armure de temps et la fonction Rhythm (métronome) pour le Song choisi. Si vous avez choisi le format d'affichage "MBT" (mesure, temps et 1/96me de temps →p.75), le compteur se basera sur le tempo spécifié ici.

note Vous pouvez aussi afficher les réglages de tempo et de la fonction Rhythm dans la page onglet [SONG] "SelSong" (→p.89).

P1 SetUp: Paramètres de tempo et de fonction Rhythm



1. TempoSource ..... [Manual, TempoMap, TempoTrack]
Ce paramètre sert à spécifier la source de tempo.
Appuyez sur le bouton "▶" et choisissez la source de tempo voulue dans la fenêtre de dialogue affichée.



Manual: Le tempo correspond aux réglages des paramètres "Tempo" (→P1-2) et "Beat" (→P1-3). Ce réglage ne permet pas de changer le tempo, l'armure de temps ni le motif rythmique pendant la reproduction/l'enregistrement.
TempoMap: Le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique changent automatiquement en concordance avec les réglages définis dans la carte de tempo (Tempo Map). Vous pouvez programmer votre carte de tempo dans la page onglet "TmpMap".
TempoTrack: Le D1600 utilise les signaux de tempo spécifiés (Tap ou MIDI). Vous pouvez enregistrer ces signaux dans la page onglet "TmpTrack" (en "tapant" le tempo ou encore en utilisant les données de tempo d'un séquenceur MIDI). Choisissez "**TempoTrack**" pour utiliser cette source de tempo.
L'armure de temps est conforme aux réglages définis dans la page onglet "TmpMap". Pour en savoir plus, voyez p.62.

note Vous ne pouvez sélectionner "**TempoTrack**" qu'après avoir programmé les données nécessaires.

2. Tempo .....[40…240, (***)]
Ce paramètre sert à spécifier la valeur de tempo utilisée lorsque vous avez réglé "TempoSource" sur "**Manual**". Si vous avez choisi "**TempoMap**", cette plage affiche la valeur de tempo définie lors de la création de la carte de tempo (dans la page onglet "TmpMap"). Si vous choisissez "**TempoTrack**", cette plage affiche "***".
La plage de réglage est de ♩=**40~240**.

3. Beat ..... [01/04…16/16]
Choisissez ici l'armure de temps utilisée lorsque vous réglez "TempoSource" sur "**Manual**". Si vous avez choisi "**TempoMap**" ou "**TempoTrack**", cette plage vous indique l'armure de temps définie dans la carte de tempo (page onglet "TmpMap").

4. SelRhythm ..... [(Liste des motifs rythmiques)]
Choisissez ici le motif rythmique (Pattern) joué quand vous réglez "TempoSource" sur "**Manual**". Si vous avez choisi "**TempoMap**" ou "**TempoTrack**", cette plage indique le motif rythmique défini dans la carte de tempo (→P1-2) (voyez la page onglet "TmpMap").
Appuyez sur le bouton "▶" et sélectionnez un motif rythmique dans la fenêtre de dialogue affichée.
Le choix des motifs rythmiques dépend du réglage spécifié pour "Beat" (→p.146).

5. RhythmVol .....[000…100]
Ce paramètre sert à régler le volume du motif rythmique dans le bus Master LR.
Si vous avez désactivé le bouton "Rhythm" à la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor", les signaux de la fonction Rhythm sont envoyés au bus Master LR. Si ce bouton est activé, les signaux de la fonction Rhythm sont envoyés au bus Monitor LR.

6. Rhythm .....[On, Off]
Ce paramètre permet d'activer/de désactiver la fonction Rhythm.
Vous pouvez même spécifier si le D1600 joue ou non le motif pendant la reproduction/l'enregistrement.
Rhythm:On **Activé**: Le motif rythmique est joué. Le témoin du bouton [TEMPO/RHYTHM] s'allume donc.
Rhythm:Off **Désactivé**: Le rythme n'est pas joué.

Si vous activez ("**On**") ce paramètre, le motif rythmique sera enregistré lors de la fusion de pistes.

Le signal de motif rythmique transmis aux entrées des pages onglets [INPUT] "Ch1–8" et "Ch9–16" ("**RhythmL**" et "**RhythmR**") est toujours joué pendant la reproduction/l'enregistrement, que ce paramètre soit réglé sur "**On**" ou "**Off**".

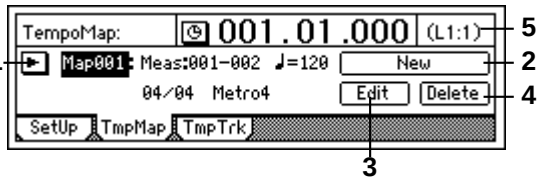
Si vous avez activé ("**On**") le paramètre "Rhythm" à la page onglet [SETUP] "TmpMap", le D1600 jouera le motif rythmique tant que cette page est affichée, cela même si l'enregistreur est arrêté. Si vous passez alors à la page "METER/TRACK VIEW", le D1600 continuera de jouer le motif.

7. Longueur du motif (Position).....
Ce paramètre permet de voir combien de mesures contient le motif sélectionné avec "SelRhythm" et dans quelle mesure la reproduction se trouve actuellement.
Exemple: (L4:1)… en ce moment, la reproduction se trouve à la mesure 1 d'un motif de quatre mesures.

P2 TmpMap: Edition de la carte de tempo

En utilisant une carte de tempo (Tempo Map), vous pouvez définir des changements de tempo, d'armure de temps et de motifs rythmiques prenant cours pendant l'enregistrement et la reproduction de votre Song.
Pour en savoir plus sur la création d'une carte de tempo, voyez p.62.

note Vous pouvez uniquement définir des changements de tempo, d'armure de temps et de motifs rythmiques en début de mesure.

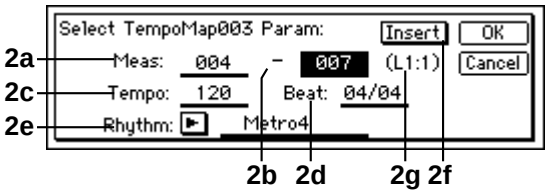


1. TempoMap .....[001…200]
Cette plage vous indique le numéro de l'événement choisi dans la carte de tempo.

A droite, l'écran affiche la mesure de départ, la mesure de fin, le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique de l'événement en question.
Appuyez sur le bouton "▶" et sélectionnez un événement dans la fenêtre qui apparaît alors.

Si vous avez réglé "TempoSource" (→P1-1) sur "**Manual**", vous ne pourrez pas choisir "TempoMap".

2. New.....
Ce paramètre sert à créer un nouvel événement dans une carte de tempo.
Vous pouvez aussi utiliser ce paramètre lorsque vous souhaitez ajouter des événements dans votre carte de tempo.
La fenêtre de dialogue "Select TempoMap*** Param" apparaît alors.



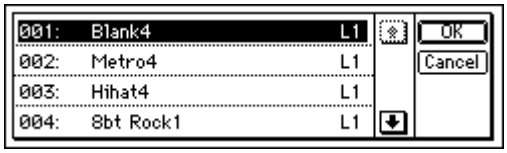
2a. StartMeas.....[001...999]
Choisissez la mesure à laquelle vous voulez placer l'événement.
Cette valeur doit être entrée par mesures.

2b. EndMeas .....[001...999]
Entrez ici la position End (fin) de l'événement de la carte de tempo.
Cette valeur doit aussi être entrée par mesures.

2c. Tempo..... [40…240]
Définissez la valeur de tempo (♩=40~240).

2d. Beat .....[01/04…16/16]
Définissez ici l'armure de temps.

2e. Rhythm.....[(Liste des motifs rythmiques)]
Cette plage permet de choisir le motif rythmique. Si vous voulez ne plus jouer le motif dans/à partir de cette mesure, vous devez choisir un Pattern vide.
Appuyez sur le bouton "▶" et sélectionnez un motif dans la fenêtre de dialogue affichée.
Les Patterns proposés dépendent du réglage du paramètre "Beat" (→p.146).

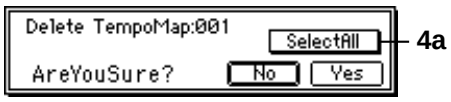


2f. Insert ..... [On, Off]
On (Activé): De nouveaux événements de carte de tempo sont insérés sans écraser d'anciens événements éventuellement présents.
Off (Désactivé): Les nouveaux événements de carte de tempo remplacent les anciens événements éventuels.

2g. Longueur du motif: Position.....
Ce paramètre permet de voir combien de mesures contient le motif sélectionné avec "SelRhythm" et dans quelle mesure la reproduction se trouve actuellement.

3. Edit .....
Cette plage vous permet de modifier les réglages de tempo des événements de la carte de tempo.
Ce bouton sert donc uniquement à éditer des événements déjà programmés. Choisissez l'événement à éditer avec "TempoMap" et appuyez ensuite sur ce bouton. La fenêtre de dialogue "Select TempoMap*** Param" apparaît alors. Effectuez toutes les corrections souhaitées dans cette fenêtre (→P2-2 "New").

4. Delete.....
Ce paramètre permet d'effacer un événement dans votre carte de tempo.



4a. SelectAll .....[On, Off]
Définissez ici si vous souhaitez ou non effacer tous les événements de la carte de tempo.
SelectAll **Activé**: Tous les événements de la carte de tempo sont effacés. L'écran affiche "***" au lieu du numéro d'événement.
SelectAll **Désactivé**: Seul l'événement choisi avec "TempoMap" est effacé.

Les événements suivant l'événement sélectionné sont décalés vers la gauche.

5. Longueur du motif: Position .....
Ce paramètre permet de voir combien de mesures contient le motif sélectionné avec "SelRhythm" et dans quelle mesure la reproduction se trouve actuellement.

P3 TmpTrk: Création d'une piste de tempo

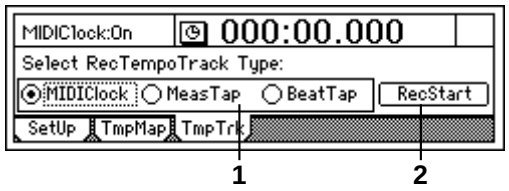
Vous pouvez enregistrer la piste de tempo de deux manières différentes.

- En utilisant des signaux MIDI Clock
- En entrant manuellement ("tapant) le tempo.

La première méthode s'impose quand vous voulez synchroniser un séquenceur avec le D1600.
La fonction Tap Tempo vous aidera si vous ne connaissez pas bien le tempo des données enregistrées (si elles proviennent d'un CD audio, par ex.), mais que vous souhaitez cependant éditer les pistes par unité de mesure (plutôt qu'avec des valeurs de position abstraites).
Pour en savoir plus, voyez p.63.

La piste de tempo peut contenir un seul de ces deux types de données.

Si la limite de mémoire est dépassée pendant l'enregistrement, celui-ci s'arrête automatiquement.



1. Select RecTempoTrack Type ..... [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]
Choisissez ici le type de données souhaitées.
MIDIClock: Vous pouvez uniquement enregistrer dans la piste de tempo des signaux MIDI Clock envoyés par un séquenceur MIDI externe. Ces signaux sont ensuite renvoyés au séquenceur pour qu'il soit synchronisé avec le D1600.

MeasTap: Les “Taps” (qui se trouvent sur le premier temps de chaque mesure) sont enregistrés dans la piste de tempo.
BeatTap: Le D1600 enregistre un “Tap” pour chaque temps dans la piste de tempo.

2. **RecStart**.....
Ce bouton permet de lancer l’enregistrement de la piste de tempo.

10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4

Les positions temporelles mémorisées dans le Song avec les boutons [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] et [END/LOC4] peuvent servir:

- Comme point Locate (→p.35)
  Il suffit d’appuyer sur ces boutons pour sauter à l’emplacement correspondant.
- Comme début et comme fin de reproduction en boucle (Loop) (→p.33)
- Comme points IN et OUT pour la correction automatique (Auto Punch) (→p.31)
- Pour la sélection d’une portion de piste à éditer (→p.51)
- Pour la reproduction IN~OUT
  Cette fonction est activée quand vous maintenez le bouton [IN/LOC1] enfoncé tout en appuyant sur [OUT/LOC2]. Le D1600 reproduit alors le passage compris entre le point **IN** (bouton [IN/LOC1]) et le point **OUT** (bouton [OUT/LOC2]). Vous pouvez par ex. utiliser cette fonction pour vérifier vos éditions dans le passage **IN~OUT**.

Fonctions Locate

IN/LOC1

Vous pouvez utiliser la position temporelle assignée au bouton [IN/LOC1] dans les cas suivants:

- Pour sauter jusqu’au point Locate 1
- Point de départ pour la correction automatique (Auto Punch)
- Début de la reproduction en boucle
- Début de la reproduction IN~OUT
- Pour définir les positions suivantes lors d’éditions:
  Début du passage pour “CopyTrack”,
  Début du blanc à insérer pour “InsertTrack”,
  Début du passage à effacer pour “EraseTrack”,
  Début du passage à supprimer pour “DeleteTrack”,
  Début du passage échangé contre le passage correspondant d’une autre piste (“SwapTrack”),
  Début du passage inversé pour “ReverseTrack”,
  Début du passage allongé/comprimé pour “Exp/CompTrack”,
  Début du passage optimalisé pour “OptimizeTrack”,
  Début de la montée ou de la descente pour “FadeTrack”,
  Début du passage normalisé pour “NormalizeTrack”.

OUT/LOC2

Vous pouvez utiliser la position temporelle assignée au bouton [OUT/LOC2] dans les cas suivants:

- Pour sauter jusqu’au point Locate 2
- Fin de la correction automatique (Auto Punch)
- Fin de la reproduction en boucle
- Fin de la reproduction IN~OUT
- Pour définir les positions suivantes lors d’éditions:
  Fin du passage pour “CopyTrack”,
  Fin du blanc à insérer pour “InsertTrack”,
  Fin du passage à effacer pour “EraseTrack”,
  Fin du passage à supprimer pour “DeleteTrack”,
  Fin du passage échangé contre le passage correspondant d’une autre piste (“SwapTrack”),
  Fin du passage inversé pour “ReverseTrack”,
  Fin du passage allongé/comprimé pour “Exp/CompTrack”,
  Fin du passage optimalisé pour “OptimizeTrack”,
  Fin de la montée ou de la descente pour “FadeTrack”,
  Fin du passage normalisé pour “NormalizeTrack”.

TO/LOC3

Vous pouvez utiliser la position temporelle assignée au bouton [TO/LOC3] dans les cas suivants:

- Pour sauter jusqu’au point Locate 3
- Pour définir les positions suivantes lors d’éditions:
  Destination du passage copié avec “CopyTrack”,
  Destination du passage copié et inversé avec “ReverseTrack”,
  Début et position d’arrivée pour les données allongées/comprimées avec “Exp/CompTrack”.

END/LOC4

Vous pouvez utiliser la position temporelle assignée au bouton [END/LOC4] dans les cas suivants:

- Pour sauter jusqu’au point Locate 4
- Pour définir la position suivante lors d’éditions:
  Fin du passage dans lequel les données spécifiées avec “Exp/CompTrack” sont allongées ou comprimées

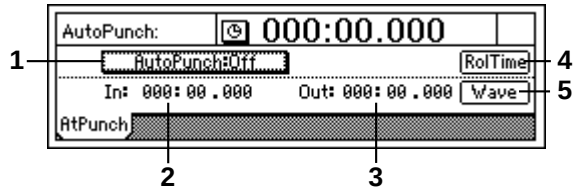
11. AUTO PUNCH

P1 AtPunch: Réglages pour la correction automatique (Auto Punch)

Grâce à la correction automatique (**Auto Punch In/Out**), vous pouvez spécifier l'endroit où le D1600 lance automatiquement l'enregistrement (IN) et l'endroit où il l'arrête (OUT). Vous pouvez ainsi vous concentrer sur certains passages spécifiques.

Lorsque vous réglez "AutoPunch" sur "**On**" et que vous lancez ensuite l'enregistrement, le D1600 enclenche puis arrête lui-même l'enregistrement (il ne s'agit donc pas d'un enregistrement "normal").

note Si vous avez **activé** le bouton [RHSL], vous pouvez répéter le passage à enregistrer (le D1600 n'enregistre donc rien →p.112).

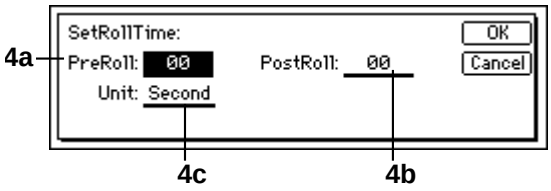


1. AutoPunch ..... [On, Off]
Ce paramètre sert à activer et à désactiver la fonction Auto Punch.
AutoPunch:On **Activé**: Quand vous lancez l'enregistrement, la fonction Auto Punch est activée. Si vous choisissez "**On**", le témoin du bouton [AUTO PUNCH] s'allume.
Quand vous lancez l'enregistrement, la reproduction commence au point défini pour la durée d'échauffement (pre-roll; c.-à-d. avant le point **IN**). Le D1600 enregistre ensuite le passage **IN~OUT**. La reproduction continue alors jusqu'à la fin de la durée de contrôle (post-roll →"RolTime").
AutoPunch:Off **Désactivé**: Quand vous lancez l'enregistrement, le D1600 choisit la méthode normale

2. In ..... (000:00.000…)
Définit le point auquel le D1600 active automatiquement l'enregistrement.
Vous pouvez spécifier cette position avec les boutons [STORE] et [IN/LOC1] ou avec "Wave".

3. Out ..... (000:00.000…)
Définit le point auquel le D1600 désactive automatiquement l'enregistrement.
Vous pouvez spécifier cette position avec les boutons [STORE] et [OUT/LOC2] ou avec "Wave".

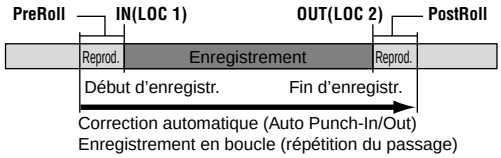
4. RolTime .....
Ce paramètre permet de définir la durée de l'extrait d'échauffement et de l'extrait de contrôle (Pre-Roll/Post-Roll).
Quand vous enregistrez avec Auto Punch, vous pouvez définir un **extrait d'échauffement**. A cet endroit, le D1600 lance la reproduction pour vous permettre de vous baigner dans le groove avant de commencer l'enregistrement au point **IN**. Après le point **OUT**, le D1600 lance à nouveau la reproduction jusqu'à la fin de l'**extrait de contrôle**, vous donnant l'occasion de vérifier si vos corrections se fondent bien avec les données enregistrées auparavant (niveau, pas de distorsion audible, etc.)



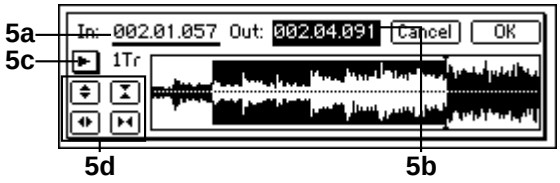
4a. PreRoll.....[00…10]
Spécifiez ici la durée de l'extrait d'échauffement.

4b. PostRoll .....[00…10]
Spécifiez ici la durée de l'extrait de contrôle.

4c. Unit.....[Second, Meas(Measure)]
Cette plage permet de choisir l'unité d'affichage pour les extraits d'échauffement/de contrôle.
Vous pouvez afficher ces durées en **secondes** ou en **mesures**.
Appuyez sur le bouton "OK" afin de confirmer les changements définis dans cette fenêtre de dialogue. Si vous ne souhaitez pas utiliser les réglages définis ici, appuyez sur le bouton "Cancel".



5. Wave .....
Utilisez cet affichage pour régler les points **IN** et **OUT**; vous pourrez ainsi effectuer un réglage plus précis. Vous pouvez aussi utiliser les fonctions spéciales de reproduction (Reproduction à partir de/Reproduction jusqu'à et Ralenti de reproduction) (→p.101).



5a. In .....[000:00.000…]
5b. Out .....[000:00.000…]
Définissez les points **IN** et **OUT**.
Quand vous déplacez le curseur jusqu'à "**In**" ou "**Out**", la piste choisie avec "TrackSelect" est automatiquement mise en solo. La fonction Scrub est en outre activée, de sorte que vous pouvez rechercher l'endroit idéal avec la molette [VALUE].

5c. TrackSelect ..... [Piste1…16]
Choisissez la piste affichée avec la forme d'onde et que vous pouvez "scruber" (littéralement "frotter") avec la molette [VALUE]. Appuyez sur le bouton "▶" et choisissez la piste dans la liste affichée.

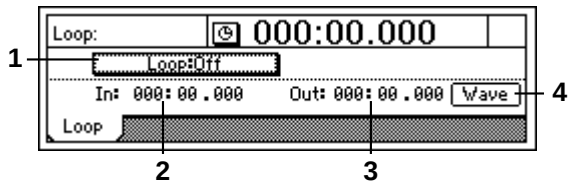
5d. Fonctions de Zoom
Ces fonctions permettent de régler l'affichage de la forme d'onde et de changer la vitesse de reproduction.
: Agrandissement vertical.
: Réduction verticale.
: Agrandissement horizontal.
: Réduction horizontale.

Dès que vous appuyez sur le bouton “OK”, les positions temporelles mémorisées pour les points “**In**” et “**Out**” sont copiées et remplacent les valeurs assignées précédemment aux boutons [IN/LOC1] et [OUT/LOC2]. Le bouton “Cancel” vous permet de quitter cette page sans enregistrer les nouvelles positions définies.

12. LOOP

P1 Loop: Reproduction/ enregistrement en boucle

La fonction Loop permet de répéter le passage compris entre le point [IN/LOC1] et le point [OUT/LOC2]. (→p.33)



1. Loop .....[On, Off]
Ce paramètre sert à activer/désactiver la reproduction en boucle.
Loop:On **Activé**: Le D1600 répète continuellement le passage **IN~OUT**. Le témoin du bouton [LOOP] est allumé.
Loop:Off **Désactivé**: La reproduction se déroule normalement.

2. In ..... (000:00.000…)
Correspond au début de la boucle.
Vous pouvez spécifier cette position avec les boutons [STORE] et [IN/LOC1] ou avec “Wave”.

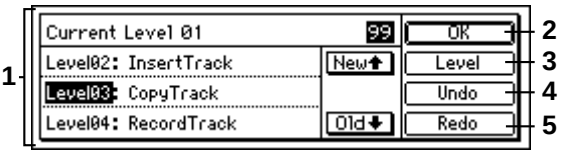
3. Out..... (000:00.000…)
Correspond à la fin de la boucle.
Vous pouvez spécifier cette position avec les boutons [STORE] et [OUT/LOC2] ou avec “Wave”.

4. Wave .....
Cette plage affiche une forme d’onde.
Appuyez sur ce bouton si vous souhaitez régler les points **IN** et **OUT** avec l’affichage de forme d’onde (→p.82 “Wave”).

13. UNDO

Après avoir effectué une des opérations décrites ci-dessous, vous pouvez retrouver la version précédente à l’aide de la fonction **Undo**. S’il s’avère que la dernière prise est meilleure, vous pouvez la retrouver grâce à la fonction **Redo**.

- Après un enregistrement,
- Après l’édition d’une piste:
  CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, Copy WholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack
- Après avoir importé un fichier .WAV



1. Liste Undo ..... [Level 00, 01…99]
Cette liste vous permet de choisir le stade d’édition que vous souhaitez retrouver. Choisissez donc “01”~“99” (numéro du stade souhaité) et exécutez l’opération Undo. Toutes les opérations effectuées après ce stade sont alors annulées.
Current: Le stade actuellement sélectionné.
Level 00: La dernière édition effectuée.
Level 01…99: La dernière édition (01) jusqu’au dernier stade pouvant être annulé (99).

2. OK .....
Quand vous appuyez sur le bouton [UNDO], le D1600 retourne à la page d’écran précédente.

3. Level .....[99Level, 8Level, 1Level]
Ce paramètre permet de déterminer le nombre d’opérations Undo (le nombre de “niveaux”).
Ce réglage détermine en fait le nombre de versions antérieures conservées dans la mémoire tampon: 99, 8 ou 1.

4. Undo .....
Exécute la commande Undo.
Le D1600 rappelle le stade d’édition choisi (toutes les éditions suivant ce stade sont ignorées).

5. Redo.....
Exécute la commande Redo.
Permet de retrouver les réglages du stade “**Level 00**” (dernière édition).

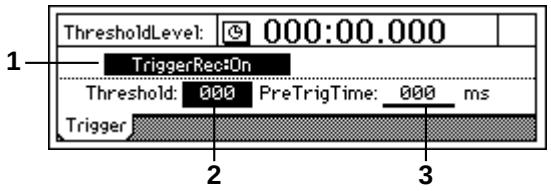
Le contenu de la liste Undo est continuellement mis à jour. Quand vous retournez à un stade antérieur et poursuivez l’édition ou enregistrez, tous les stades suivant le stade choisi sont effacés. Si vous choisissez un autre Song, toutes les entrées de la liste Undo sont effacées pour le Song actuel. Soyez donc prudent.

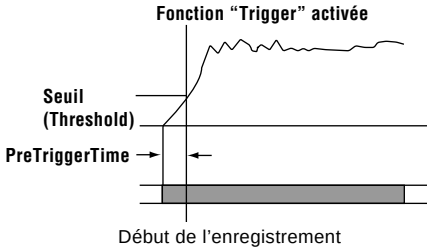
Le D1600 mémorise les divers stades Undo (jusqu’à 99) sur son disque dur. Si ces données occupent un espace très important, il se peut que vous ne puissiez plus effectuer d’édition/d’enregistrement supplémentaires. Vous pouvez cependant retrouver la capacité d’enregistrement maximum en mettant le D1600 hors tension puis en le mettant à nouveau sous tension. Dans ce cas, vous perdez irrémédiablement tous les stades de la fonction Undo.

14. TRIGGER

La fonction **Trigger d'enregistrement par déclenchement** permet de lancer automatiquement l'enregistrement dès que le niveau du signal d'entrée dépasse la valeur de seuil définie. (→p.31)

P1 Trigger: Paramètres pour l'enregistrement par déclenchement





1. **TriggerRec ..... [On, Off]**
   Ce paramètre sert à activer/désactiver la fonction Trigger.
   TriggerRec:On **Activé**: Si vous avez activé le mode prêt-à-enregistrer, le D1600 lance l'enregistrement quand le niveau du signal d'entrée dépasse le seuil défini. Quand vous réglez ce paramètre sur "**On**", le bouton [TRIGGER] s'allume.
   TriggerRec:Off **Désactivé**: La fonction Trigger est désactivée.
   Réglez "TriggerRec" sur "**On**" et appuyez sur le bouton [REC] (son témoin clignote) pour activer le mode prêt-à-enregistrer. Commencez à jouer. Quand le niveau du signal d'un canal dont [TRACK STATUS] est réglé sur REC dépasse le seuil défini, le D1600 lance automatiquement l'enregistrement. Quand vous vous trouvez en mode prêt-à-enregistrer, vous pouvez désactiver ce dernier en appuyant sur le bouton [STOP] ou [REC].

note Si vous choisissez "**On**", l'enregistrement commence dès que le niveau du signal d'entrée dépasse le seuil spécifié, cela uniquement si vous avez activé auparavant le mode prêt-à-enregistrer.
Si l'enregistrement ne démarre pas au moment souhaité, appuyez sur le bouton [STOP] ou [REC] pour désactiver le mode prêt-à-enregistrer et choisissez une valeur de seuil "Threshold" plus basse.

2. **Threshold (seuil)..... [000…100]**
   Il s'agit du seuil que le signal d'entrée doit dépasser pour déclencher l'enregistrement. C'est uniquement quand le niveau dépasse cette valeur que l'enregistrement commence.

note En règle générale, vous devez régler ce paramètre de sorte que le bruit ou le bourdonnement de la source utilisée ne déclenche pas l'enregistrement, mais que son "signal utile" permette de lancer l'enregistrement. Le réglage optimal varie selon la source d'entrée utilisée.

3. **PreTrigTime (avance) .....[000…700ms]**
   Cette fonction vous permet d'enregistrer aussi les signaux juste avant le dépassement du seuil.
   Vu que la fonction Trigger déclenche l'enregistrement lorsque le seuil spécifié est dépassé, il se pourrait que le début (l'attaque) du signal ne soit pas enregistré. Grâce à "PreTrigTime", vous pouvez régler le D1600 de sorte qu'il enregistre aussi les signaux se trouvant à x millisecondes du signal de déclenchement (le bruit de l'archet avant la production d'une note sur un violon, par ex.).

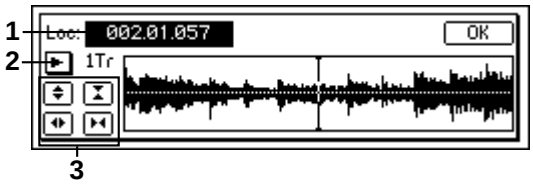
Ce paramètre n'est pas disponible en début de morceau. Soyez conscient du fait que si vous utilisez l'enregistrement par déclenchement avec une valeur "PreTrigTime" autre que "000 ms", vous risquez d'effacer une partie du signal enregistré immédiatement avant le point de déclenchement.

15. SCRUB

Les fonctions Scrub, Reproduction à partir de/Reproduction jusqu'à et Ralenti de reproduction sont des fonctions spéciales de reproduction. Cette page vous permet d'utiliser ces fonctions.
Vous pouvez **activer** et **désactiver** tour à tour ces fonctions en appuyant sur le bouton [SCRUB].

Vous pouvez par exemple utiliser ces fonctions pour définir avec précision la position d'un point Locate ou d'un Marker.

note Si vous utilisez la fonction Scrub avec un morceau contenant une piste de tempo, veillez à régler le format d'affichage du compteur sur **MSM** (**valeur temporelle**) ou sur **MSF** (**nombre de Frames**). Si vous réglez le mode d'affichage sur MBT (mesures), il risque d'y avoir un décalage entre le moment où vous tournez la molette [VALUE] et la reproduction des données (→p.75).



Activée (bouton [SCRUB] allumé):
Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes:

- **Scrub**: Tournez la **molette [VALUE]** pour "faire tourner en avant/en arrière" le disque dur.
  Vous pouvez ainsi déterminer exactement l'endroit auquel un signal doit commencer ou s'arrêter. On peut comparer cette fonction à un DJ faisant tourner un disque d'avant en arrière.
- **Reproduction à partir de**: Appuyez sur le **bouton [PLAY]** pour lancer à nouveau la reproduction à la position actuelle. La reproduction dure 2 secondes. Le D1600 saute ensuite automatiquement au point de départ. (Contrôle du début de la forme d'onde.)

- **Reproduction jusqu'à**: En maintenant enfoncé le **bouton [STOP]** et en appuyant sur le **bouton [PLAY]**, vous pouvez reproduire les deux dernières secondes avant la position actuelle. La reproduction s'arrête à la position atteinte au compteur. (Contrôle de la fin de la forme d'onde.)

  note Grâce à Reproduction à partir de/jusqu'à, vous pouvez définir exactement où vous voulez effectuer un effacement, une édition, etc.

- **Ralenti de reproduction**: Quand vous appuyez sur le **bouton [FF]**, le D1600 déclenche le ralenti de reproduction (moitié de la vitesse normale) à partir de la position actuelle. Dès que vous appuyez sur le bouton [STOP], le D1600 retourne au point de départ.

  note Dans ce cas, les signaux sont reproduits une octave en dessous de la hauteur normale. Vous pouvez cependant transposer la hauteur une octave plus haut avec un algorithme de Pitch Shifter. Cette fonction est très utile, car elle permet de répéter lentement un passage/un riff difficile.

Quand la fonction Scrub est **activée**, la molette [VALUE] sert uniquement à écouter lentement une portion du morceau. Vous ne pouvez donc pas l'utiliser pour régler les valeurs de paramètres, etc.

Désactivée (bouton [SCRUB] éteint):
Les fonctions de reproduction Scrub ne sont pas disponibles.

1. **Loc (Position).....[000:00.000…]**
   Ce paramètre permet de définir une autre position. Vous pouvez changer de position en tournant la molette [VALUE] tout en écoutant le son. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi vous aider de l'affichage de forme d'onde.

2. **Trk (TrackSelect) .....[Trk1…16]**
   Choisissez ici la piste dont vous voulez vérifier la forme d'onde.
   Appuyez sur le bouton "▶" et choisissez la piste souhaitée.

3. **Fonctions de Zoom.....**
   Ces fonctions permettent de régler l'affichage de la forme d'onde et de changer la vitesse de reproduction.
   ↕: Agrandissement vertical.
   ↕: Réduction verticale.
   ↔: Agrandissement horizontal.
   ↔: Réduction horizontale.

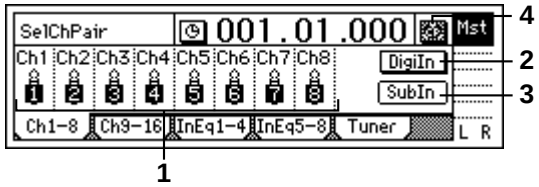
16. ENTER

Le bouton [ENTER] permet de confirmer le choix d'un paramètre ou d'activer/désactiver une fonction.

17. INPUT

P1 Ch1–8: Choix de l'entrée pour les canaux 1~8

Vous pouvez assigner ici les entrées souhaitées aux canaux 1~8 du mélangeur. Voyez aussi la p.23.



1. **Ch1...8 ..... [Input1…8, S/PDIF L, R, Rhythm L, R, CD L, R*]**
   Choisissez un icône de canal "Ch1"~"Ch8" et spécifiez la source que vous voulez connecter au canal en question.
   INPUT1…8: Le D1600 assigne le signal analogique d'un instrument connecté à la borne [INPUT 1]~[INPUT 8/GUITAR IN] au canal d'entrée choisi.
   S/PDIF L, R: Le D1600 assigne le signal numérique d'un enregistreur DAT connecté à la borne [S/P DIF IN] au canal d'entrée choisi. Ce réglage est uniquement disponible quand vous avez **activé** "DigiIn".

   Vous ne pouvez pas appliquer les effets d'insertion au signal de l'entrée numérique.

   Rhythm L, R: Le motif rythmique (Pattern) spécifié avec "SelRhythm" (→p.96) est assigné au canal choisi. Ce motif est joué pendant la reproduction/l'enregistrement. Le réglage de la fonction "Rhythm" ("**On/Off**" →p.96) n'est pas tenu en compte.Vous pouvez aussi enregistrer le motif rythmique (→p.61).
   CD L, R: Si vous avez installé le graveur CDRW-2 disponible en option, ce paramètre vous permet d'assigner le signal correspondant d'un CD audio à un canal du mélangeur.
   * **CD L, R** est uniquement disponible si vous avez installé le graveur CDRW-2 disponible en option.

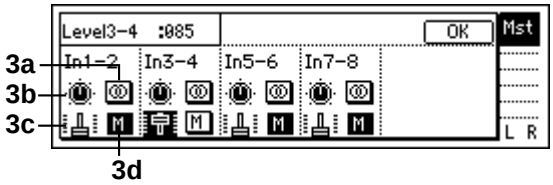
2. **DigiIn.....[On, Off]**
   Activez ce paramètre si vous voulez utiliser l'entrée numérique (S/PDIF IN).
   Quand vous appuyez sur le bouton "DigiIn", l'écran affiche le message "Obey Copyright Rules", vous invitant à respecter les droits d'auteur. Lisez attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (→p.1) de ce manuel. Si vous approuvez les restrictions énoncées, confirmez-le en appuyant sur le bouton "Yes" en réponse au message "AreYouSure?". L'entrée numérique est alors activée.

DigiIn **Activé**: Vous pouvez assigner le signal "**S/P DIF L**" ou "**S/PDIF R**" aux canaux "Ch1…8".

Si vous **activez** ce paramètre, les effets d'insertion sont temporairement désactivés.

DigiIn **Désactivé**: Le signal "**S/PDIF L**" ou "**S/PDIF R**" ne peut pas être assigné aux canaux "Ch1…8".

3. SubIn .....



Ces paramètres permettent d'utiliser les entrées analogiques [INPUT 1]~[INPUT 8/GUITAR IN] comme "**entrées Sub**". Vous pouvez mélanger leurs signaux (par paires stéréo) avec les signaux des pistes (idéal pour le son de retour d'un processeur d'effets externe ou pour l'utilisation d'instruments MIDI (→p.50). Grâce à cette fonction de "Submixer", vous pouvez utiliser le D1600 afin d'effectuer un enregistrement tout en pilotant les parties MIDI avec un séquenceur synchronisé. Vous pouvez mélanger le son du module MIDI, etc. avec le son des pistes du D1600.
Ces entrées Sub sont liées aux commutateurs mono/stéréo ainsi qu'aux paramètres de balance et de curseur, puis sont envoyées de là au bus Master LR.

note Vous pouvez connecter un processeur d'effets externe à la borne [AUX OUT] (→p.109 page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "AuxSend").

3a. Stéréo/mono .....[Stéréo, mono]
Stéréo: Le canal Sub impair est transféré au bus Master L, tandis que le canal Sub pair est connecté au bus Master R.
Mono: Le D1600 combine les signaux des canaux pairs et impairs et envoie la combinaison de ces signaux aux bus Master L et Master R.
Choisissez ce réglage si vous utilisez uniquement une entrée d'une paire.

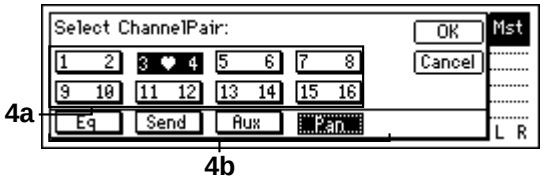
Si, lorsque vous choisissez "**Mono**", le signal d'un canal Sub comporte de la distorsion, modifiez le niveau de sortie de la source en question ou réglez la commande [TRIM].

3b. Balance ..... [L63…CNT…R63]
Vous pouvez régler ici la balance d'un canal Sub à condition que ce dernier soit envoyé en stéréo au bus Master LR.

3c. Curseur..... [000…100]
Vous pouvez régler le niveau du canal Sub correspondant de sorte à obtenir une balance optimale avec les autres signaux envoyés au bus Master LR.

3d. Mute (étouffement)..... [On, Off]
Activé: Le canal Sub correspondant est étouffé et n'est donc plus connecté au bus Master LR.
Désactivé: Le canal Sub correspondant est envoyé au bus Master LR.

4. Pair.....
Ce paramètre permet de grouper deux canaux adjacents du mélangeur dans une paire stéréo.
Appuyez sur le bouton "" pour ouvrir la fenêtre de dialogue suivante.



Les paires de canaux sont réglées via les commandes (curseurs, commandes, etc.) du canal impair. Les commandes du canal pair ne sont donc pas utilisées.

4a. Select ChannelPair .....[1 2…15 16]
Appuyez sur le bouton "1 2"~"15 16" des deux canaux que vous voulez accoupler. Une fois l'accouplement activé, l'écran affiche un icône de cœur.

4b. Paramètre.....[Eq, Send, Aux, Pan]
Ces boutons permettent de choisir les paramètres des deux canaux "Select ChannelPair" qui sont réellement accouplés.
Appuyez sur tous les boutons ("EQ"~"Pan") des paramètres à accoupler (ceux-ci sont affichés en contrasté). Les paramètres sont uniquement accouplés quand vous appuyez sur le bouton "OK".

note Le curseur ainsi que le statut de piste des deux canaux sont toujours accouplés. Vous ne trouverez donc ici pas de réglage pour ces paramètres.

P2 Ch9–16: Choix de l'entrée pour les canaux 9~16

Vous pouvez assigner ici les entrées souhaitées aux canaux 9~16 du mélangeur.

Voyez aussi la section "P1 Ch1–8: Choix de l'entrée pour les canaux 1~8".

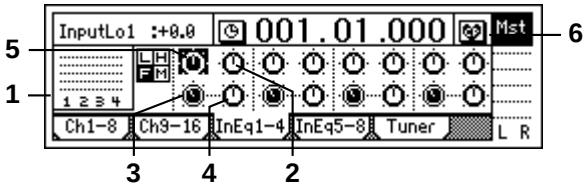
P3 InEq1–4: Réglages d'égalisation des entrées 1~4

Cette page vous permet d'égaliser(**EQ**) les signaux présents aux entrées analogiques [INPUT 1]~[INPUT 4].

Utilisez ces paramètres si vous souhaitez déjà égaliser les signaux durant l'enregistrement. Veillez cependant à limiter vos réglages.

L'égaliseur offre trois bandes de réglage: le correcteur des aigus et des graves est du type en plateau, tandis que le correcteur des médiums est du type Cloche avec fréquence de coupure réglable.

Ces réglages d'égalisation ne peuvent être appliqués ni à l'entrée numérique (S/P DIF IN) ni à la fonction Rhythm.



1. **Affichage du niveau d'entrée..... (1, 2, 3, 4/CLP, –6, –12, –18, –40dB)**
   Cette plage vous indique le niveau du signal transmis aux entrées analogiques. L'axe horizontal représente les canaux et l'axe vertical le niveau.
   Le D1600 n'affiche pas le niveau des entrées qui ne sont pas assignées à "Ch1…8" ([INPUT] P1-1).
2. **InputHigh.....[(Fc=10kHz)–15.0…+15.0(dB)]**
   Ce paramètre permet de régler l'accentuation/l'atténuation des aigus.
   Vous pouvez atténuer ou accentuer les fréquences à partir de 10 kHz dans une plage comprise entre –15.0 ~ +15.0 dB.
3. **InMidFc..... [100Hz…20.0k(Hz)]**
   Ce paramètre sert à définir la fréquence de coupure des médiums.
   La plage de réglage s'étend de 100 Hz~20.0 kHz.
4. **InputMid..... [–15.0…+15.0(dB)]**
   Ce paramètre permet de régler l'accentuation/l'atténuation des médiums. Vous pouvez atténuer ou accentuer les fréquences aux alentours de "InMidFc" dans une plage comprise entre –15.0 ~ +15.0 dB.
5. **InputLow..... [(Fc=100Hz)–15.0…+15.0(dB)]**
   Ce paramètre permet de régler l'accentuation/l'atténuation des graves. Vous pouvez atténuer ou accentuer les fréquences à partir de et en dessous de 100 Hz dans une plage comprise entre –15.0 ~ +15.0 dB.
6. **Pair .....**
   Vous pouvez utiliser ce paramètre pour accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.103 "Pair").

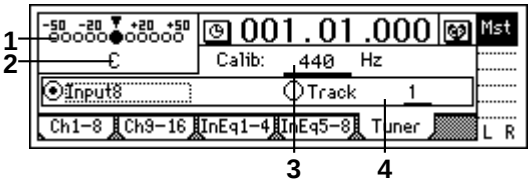
P4 InEq5–8: Réglages d'égalisation des entrées 5~8

Cette page vous permet d'égaliser (**EQ**) les signaux présents aux entrées analogiques [INPUT 5]~[INPUT 8/GUITAR IN].
Voyez la section "P3 InEq1–4: Réglages d'égalisation des entrées 1~4".

P5 Tuner: Tuner

Vous pouvez utiliser la fonction d'accordeur afin d'accorder la guitare connectée à la borne [INPUT 8/GUITAR IN]. Cette fonction vous permet en outre de mesurer la hauteur du signal d'une piste.

Tant que cette page d'écran est affichée, vous ne pouvez pas lancer l'enregistrement. De même, vous ne pouvez pas activer cette page pendant l'enregistrement ni la reproduction.
Pour assurer un accord précis, les effets d'insertion et les effets maîtres sont automatiquement contournés quand vous choisissez cette page.



1. **Affichage des Cents..... (–50…+50)**
   Quand le signal d'entrée est accordé, l'icône "▽" change en "▼". Les différences de hauteur sont affichées en Cent (100 Cents = 1 demi-ton, 1200 Cents = 1 octave).
2. **Affichage de note.....(C…B)**
   Cette plage vous indique le nom de la note la plus proche de la fréquence du signal d'entrée.
   Veillez toujours à jouer une seule note à la fois, car c'est la seule manière d'obtenir un accord précis.
3. **Calib..... [435…440…445Hz]**
   Ce paramètre permet de régler la fréquence de référence utilisée par la fonction d'accordeur. Vous choisirez normalement le réglage "**440**".
4. **Signal à accorder .....[Input8, Track No1…16]**
   Input8: Choisissez ce réglage pour mesurer et accorder la source de signal (guitare, basse, etc.) connectée à l'entrée 8.
   Track No "1…16": Choisissez ici une piste dont vous voulez vérifier la hauteur. Déplacez-vous jusqu'à la position dont vous souhaitez mesurer l'accord, choisissez ensuite la piste souhaitée avec ce paramètre et lancez la reproduction pour mesurer l'accord. Choisissez de préférence un passage contenant des notes maintenues assez longtemps.

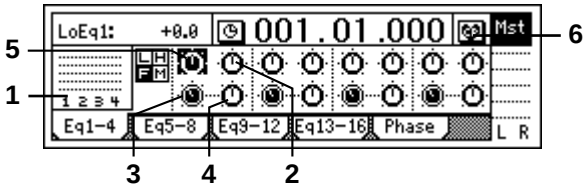
18. EQ/PHASE

P1 Eq1–4: Réglages d'égalisation des canaux 1~4 du mélangeur

Cette page permet d'égaliser les canaux 1~4 du mélangeur pour le mixage des signaux des pistes.

Ces réglages sont donc nécessaires pour le mixage.

L'égaliseur offre trois bandes de réglage: le correcteur des aigus et des graves est du type en plateau, tandis que le correcteur des médiums est du type Cloche avec fréquence de coupure réglable.



1. **Affichage du niveau de piste..... (1, 2, 3, 4/CLP, –6, –12, –18, –40dB)**
   Cette plage vous indique le niveau du signal des pistes correspondantes. L'axe horizontal représente les canaux et l'axe vertical le niveau.
2. **HighEq..... [(Fc=10kHz)–15.0…+15.0(dB)]**
   Ce paramètre permet de régler l'accentuation/l'atténuation des aigus.
   Vous pouvez atténuer ou accentuer les fréquences à partir de 10 kHz dans une plage comprise entre –15.0 ~ +15.0 dB.

3. **MidFc.....[100Hz…20.0k(Hz)]**
   Ce paramètre sert à définir la fréquence de coupure des médiums.
   La plage de réglage s'étend de 100 Hz~20.0 kHz.

4. **MidEq.....[–15.0…+15.0(dB)]**
   Ce paramètre permet de régler l'accentuation/l'atténuation des médiums. Vous pouvez atténuer ou accentuer les fréquences aux alentours de "MidFc" dans une plage comprise entre –15.0 ~ +15.0 dB.

5. **LowEq.....[(Fc=100Hz)–15.0…+15.0(dB)]**
   Ce paramètre permet de régler l'accentuation/l'atténuation des graves.
   Vous pouvez atténuer ou accentuer les fréquences à partir de et en dessous de 100 Hz dans une plage comprise entre –15.0 ~ +15.0 dB.

6. **Pair.....**
   Vous pouvez utiliser ce paramètre pour accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.103 "Pair").

P2 Eq5–8: Réglages d'égalisation des canaux 5~8 du mélangeur

Cette page permet d'égaliser les signaux des pistes 5~8.
Voyez "P1 Eq1–4: Réglages d'égalisation des canaux 1~4 du mélangeur".

P3 Eq9–12: Réglages d'égalisation des canaux 9~12 du mélangeur

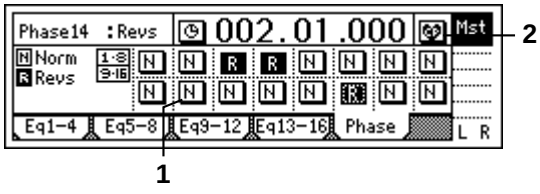
Cette page vous permet d'égaliser les signaux des pistes 9~12.
Voyez "P1 Eq1–4: Réglages d'égalisation des canaux 1~4 du mélangeur".

P4 Eq13–16: Réglages d'égalisation des canaux 13~16 du mélangeur

Cette page vous permet d'égaliser les signaux des pistes 13~16.
Voyez "P1 Eq1–4: Réglages d'égalisation des canaux 1~4 du mélangeur".

P5 Phase: Réglage de phase des canaux du mélangeur

Cette page permet en cas de besoin d'inverser la phase du signal d'une ou de plusieurs pistes (canaux du mélangeur). Vous pouvez inverser la phase d'un des deux canaux lorsque l'image stéréo d'un signal enregistré en stéréo est floue (lorsque les points chaud et froid ont été inversés ou encore si le signal stéréo est trop faible dans certaines plages de fréquence).



1. **Phase.....[N, R]**
   N (phase normale): La phase du canal en question n'est pas modifiée. Normalement, vous devez choisir "**N**".
   R (phase inversée): La phase du canal en question est inversée.

2. **Pair.....**
   Vous pouvez utiliser ce paramètre pour accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.103 "Pair").

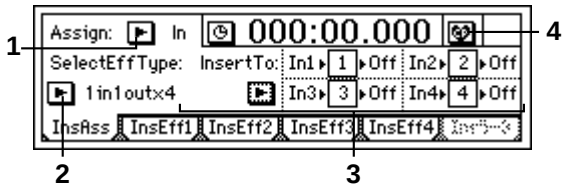
19. INSERT EFFECT

Les effets d'insertion peuvent être appliqués durant l'enregistrement au signal reçu via une entrée analogique ou au signal d'une piste.

Le D1600 vous permet d'utiliser simultanément jusqu'à huit effets d'insertion.

Si vous **activez** "DigiIn" dans la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16", vous ne pourrez pas utiliser les effets d'insertion.

P1 InsAss: Choix de l'emplacement/ type de l'effet d'insertion



1. **Assign.....[In(Input), Trk(PlayTrack)]**
   Vous pouvez choisir ici si l'effet d'insertion est inséré dans le parcours d'un signal d'entrée analogique (enregistrement) ou d'un signal de piste (reproduction).
   In (entrée): Choisissez ce réglage si vous souhaitez appliquer un effet d'insertion au signal d'une entrée analogique [INPUT 1]~ [INPUT 8/GUITAR IN] pendant l'enregistrement.
   Trk (piste): Choisissez ce réglage si vous souhaitez traiter le signal de certaines pistes avec les effets d'insertion. Vous pouvez aussi appliquer les effets durant le mixage.

2. **SelectEffType.....**
   [1in2outx2, 2in2outx2, 1in1outx4, 1in1outx8]
   Définissez ici la structure de l'effet d'insertion.
   Le choix des algorithmes dépend du réglage défini ici. Pour en savoir plus, voyez la section "Liste des programmes d'effets" (→p.144).

   1in2outx2 ou 1in1outx2: Choisissez ce réglage si vous voulez utiliser deux effets avec une **entrée mono et une sortie stéréo**.
   Vous pouvez employer ces effets pour donner du piquant à vos solos de guitare ou à vos parties de chant. Vous pouvez aussi les utiliser comme effet mono avec une entrée et une sortie mono.

   Cette configuration est seulement disponible si vous avez réglé "Assign" sur "**In**".

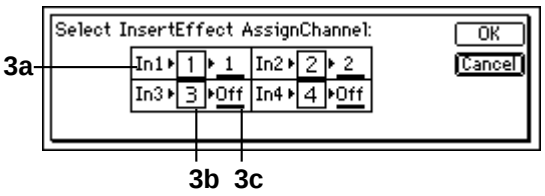
   2in2outx2: Choisissez ce réglage pour utiliser deux effets avec **entrée et sortie stéréo**.
   Ce réglage est conçu pour les sources stéréo (clavier, synthé, etc.).

1in1outX4: Choisissez ce réglage si vous voulez utiliser quatre effets avec **une entrée et une sortie mono**.
Ce réglage convient particulièrement pour les sources d'entrée dont la position ne change pas dans l'image stéréo (une guitare rythmique, par exemple).

1in1outX8: Choisissez ce réglage pour utiliser huit effets avec **entrée et sortie mono**.
Utilisez par exemple cette configuration pour traiter le signal des divers instruments de batterie.

3. InsertTo.....
Ce paramètre permet d'assigner les signaux souhaités aux effets d'insertion disponibles.
Appuyez sur le bouton "▶" et choisissez l'assignation souhaitée. Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos réglages ou sur le bouton "Cancel" si vous ne souhaitez après tout pas utiliser ces derniers.

Quand vous assignez un effet d'insertion à un signal, le D1600 donne la priorité aux numéros d'effet les plus bas.



■ Si "Assign" = "In"

Dans ce cas, choisissez le canal de retour.

3a. Canal d'entrée ..... (In1...8, *CL, CR, DrL, DrR)
Cette plage affiche le canal du mélangeur assigné à l'effet d'insertion.
In1…8: entrée analogique ([INPUT1]–[INPUT8/GUITAR IN]).
***CL, CR**: il s'agit du signal du canal gauche ou droit du graveur CD-R/RW interne (disponible en option).
DrL, DrR: signal du canal gauche ou droit du motif rythmique.
* Uniquement si vous avez installé un graveur CD-R/RW interne disponible en option.

3b. Effet..... (1…8)
Cette plage affiche le numéro du bloc d'insertion.

3c. Choix du canal .....[1…16, Off]
Choisissez ici le canal connecté à la sortie du bloc d'effet en question.

■ Si "Assign" est réglé sur "Trk"

Dans ce cas, le parcours du signal est le suivant: signal de piste → (effet) → (retour = canal du mélangeur).

3a. Choix du canal.....[1…16, Off]
Choisissez ici le canal du mélangeur que vous souhaitez traiter avec un effet d'insertion.

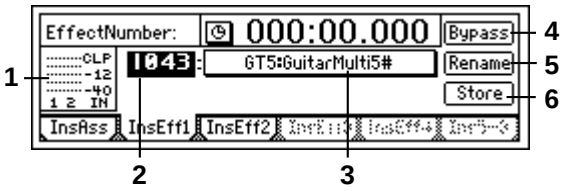
note Si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**2in2outX2**", vous pouvez uniquement choisir des canaux impairs.

3b. Effet..... (1…8)
Cette plage affiche le numéro du bloc d'insertion.

3c. Canal de retour ..... (1…16, Off)
Cette plage vous indique le canal auquel le signal d'insertion est connecté. Il s'agit du canal que vous avez choisi sous "3a. Choix du canal", dans lequel l'effet est "inséré".

4. Pair .....
Ce paramètre permet d'accoupler deux canaux adjacents du mélangeur dans une paire stéréo (→p.103 "Pair").

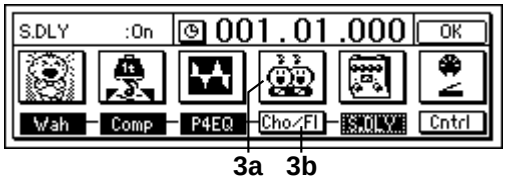
P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1



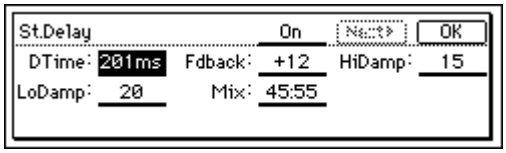
1. Affichage du niveau d'entrée ..... (IN1, 2/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)
Cette plage affiche le niveau d'entrée pour chaque effet. L'axe horizontal représente les entrées de l'effet et l'axe vertical le niveau. "**IN2**" est uniquement disponible si vous avez réglé la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1" sur "**2in2outX2**".

2. EffectNumber .....[000, 001…128, U001…128, (#)]
Cette plage affiche le nom du programme d'effet choisi.
"**U001**"~"**U128**": Vous avez choisi un programme utilisateur (que vous avez créé vous-même).
Si le programme offre un paramètre pilotable en temps réel, un "#" est affiché derrière son nom.
Le choix des programmes d'effet dépend du réglage "SelectEffType" défini dans la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss". Pour en savoir plus, voyez la section "Liste des programmes d'effets" (→p.144).

3. EffectProgramName ..... (Présentation des paramètres d'effet)
Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet". Cette fenêtre permet de vérifier la structure du programme et le statut des divers blocs d'effet. Vous pouvez assigner jusqu'à cinq blocs d'effet différents pour chaque algorithme d'insertion.



3a. Icône d'effet .....
Choisissez ici le bloc d'effet que vous voulez éditer. Dès que vous appuyez sur un "icône d'effet", la fenêtre de dialogue "Effect Edit" apparaît.



Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la section "Présentation des paramètres d'effet" (→p.113). Le paramètre "**On/Off**" est lié au réglage "Activation/désactivation de l'effet" (3b).

3b. Activation/désactivation de l'effet ..... [On, Off]
Ce réglage sert à activer et à désactiver le bloc d'effet en question.
Cho/FL **Activé**: Ce bloc est activé.
Cho/FL **Désactivé**: Ce bloc est désactivé.

4. Bypass .....
Ce bouton permet de contourner l'effet d'insertion et d'effectuer des comparaisons A/B (son avec effet/son direct). Appuyez sur le bouton "Bypass" pour contourner l'effet (seul le signal direct est audible).

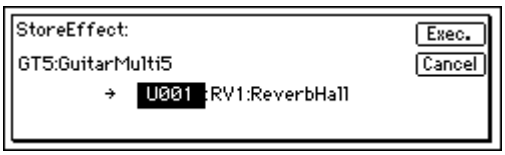
Pour désactiver la fonction Bypass, appuyez sur le bouton "Cancel".

5. Rename.....
Cette plage vous permet de changer le nom du programme d'effet choisi.
Choisissez le programme d'effet dont vous voulez changer le nom, appuyez sur le bouton "Rename" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom. Vous pouvez définir un nom contenant maximum 16 caractères (→p.21).

N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le programme ("Store" →P2-6). Si vous omettez cette étape, vos changements seront perdus.

6. Store .....
Vous pouvez mémoriser les programmes d'effet que vous avez édités ou dont vous avez changé le nom dans les programmes utilisateur (mémoires "**U001**"~"**U128**").
Le D1600 met 128 mémoires utilisateur à votre disposition pour vos programmes d'effets d'insertion. Choisissez un numéro de mémoire utilisateur dans la fenêtre de dialogue "StoreEffect" et appuyez sur le bouton "Exec." pour mémoriser l'effet. Si vous changez d'avis en cours de route, annulez avec le bouton "Cancel".

Les réglages de la mémoire choisie sont toujours écrasés lors de la sauvegarde de "votre" effet.



P3 InsEff2: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 2

Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet d'insertion 2 et de l'éditer si vous le souhaitez.
Voyez la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

P4 InsEff3: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 3

Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet d'insertion 3 et de l'éditer si vous le souhaitez.
Ce bloc d'effet est uniquement disponible si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outX4**" ou "**1in1outX8**" (page onglet "InsAss" →p.105).

Voyez la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

P5 InsEff4: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 4

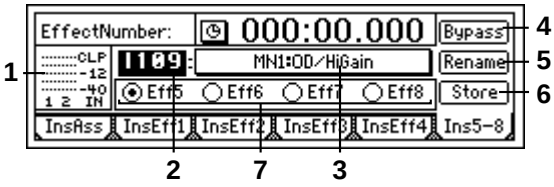
Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet d'insertion 4 et de l'éditer si vous le souhaitez.
Ce bloc d'effet est uniquement disponible si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outX4**" ou "**1in1outX8**" (page onglet "InsAss" →p.105).

Voyez la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

P6 Ins5–8: Programmes et paramètres des effets d'insertion 5~8

Cette page vous permet d'assigner un programme aux effets d'insertion 5~8 et de les éditer si vous le souhaitez.
Ces blocs d'effet sont uniquement disponibles si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outX8**" (page onglet "InsAss" →p.105).

Choisissez un effet avec "SelectEffect5…8" et éditez-le comme bon vous semble.

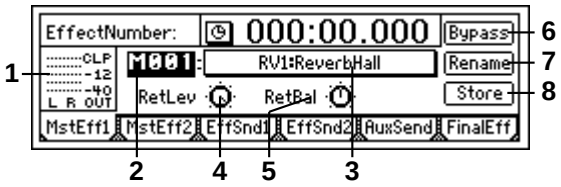


7. SelectEffect5…8 ..... [Eff5, Eff6, Eff7, Eff8]
Pour les effets d'insertion 5~8, vous pouvez choisir l'effet qui sera affiché. L'édition, le contournement et la fonction Rename portent uniquement sur l'effet affiché ici.
Vous trouverez des informations sur les autres paramètres dans la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

20. MASTER EFFECT/AUX/ FINAL EFFECT

Vous pouvez appliquer les **effets maîtres** à tous les canaux. C'est dans ce but que chaque canal propose deux envois. Le D1600 vous propose deux effets maîtres.
L' **effet final** sert au traitement des signaux du bus Master LR. Le D1600 vous offre un effet final stéréo.
Grâce à **AUX Send**, vous pouvez régler le niveau d'envoi des canaux à un processeur d'effets externe.

P1 MstEff1: Programmes et paramètres de l'effet maître 1

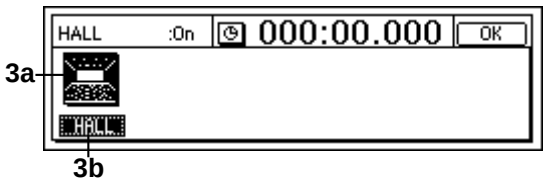


1. Affichage du niveau d'entrée..... (OUT L, R/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)
Cette plage affiche le niveau aux sorties des effets maîtres. L'axe horizontal représente les sorties de l'effet et l'axe vertical le niveau.

note Vous devez régler la quantité d'effet des canaux (c.-à-d. l'intensité avec laquelle ceux-ci sont traités par l'effet) dans la page onglet "EffSnd1".

2. EffectNumber.....[M000, M001…032, u001…032]
Cette plage permet d'assigner un programme à un effet maître.
"**u001**"~"**u032**"désignent les mémoires de programme utilisateur et sont donc réservés à vos programmes d'effet.

3. EffectProgramName..... (Présentation des paramètres d'effet)
Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet". Cette fenêtre permet de vérifier la structure du programme et le statut du bloc d'effet.



3a. Icône d'effet.....

3b. Activation/désactivation de l'effet.....[On, Off]
Voyez les sections "Icône d'effet" et "Activation/désactivation de l'effet" des effets d'insertion (→p.106).

4. RetLev.....[000…100]
Ce paramètre sert à régler le niveau de l'effet maître dans le bus Master.
Plus la valeur est élevée, plus l'effet maître 1 sera prononcé.

5. RetBal.....[L63…CNT…R63]
Ce paramètre sert à régler la balance stéréo de l'effet maître 1 dans le bus Master LR.
"**L**" et "**R**" indiquent respectivement le canal gauche et droit du bus Master.

6. Bypass.....
Voyez "Bypass" dans la description des effets d'insertion (→p.107).

7. Rename.....
Cette plage vous permet de changer le nom du programme d'effet choisi.
Choisissez le programme d'effet dont vous voulez changer le nom, appuyez sur le bouton "Rename" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom. Vous pouvez définir un nom contenant maximum 16 caractères (→p.21).

N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le programme ("Store" →P1-8). Si vous omettez cette étape, vos changements seront perdus.

8. Store.....
Vous pouvez mémoriser les programmes d'effet que vous avez édités ou dont vous avez changé le nom dans les programmes utilisateur "**u001**"~"**u032**".
Le D1600 met 32 mémoires utilisateur à votre disposition pour vos programmes d'effets maîtres.
Choisissez un numéro de mémoire utilisateur dans la fenêtre de dialogue "StoreEffect" et appuyez sur le bouton "Exec." pour mémoriser l'effet. Si vous changez d'avis en cours de route, annulez avec le bouton "Cancel".

Les réglages de la mémoire choisie sont toujours écrasés lors de la sauvegarde de "votre" effet.

P2 MstEff2: Programmes et paramètres de l'effet maître 2

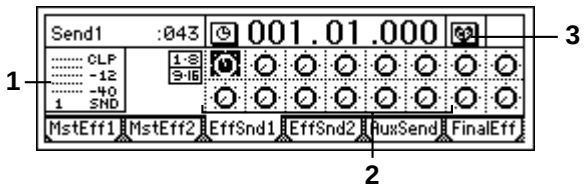
Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet maître 2 et de l'éditer si vous le souhaitez.

Voyez la section "P1 MstEff1: Programmes et paramètres de l'effet maître 1".

note Vous devez régler la quantité de l'effet pour chaque canal dans la page onglet "EffSnd2".

P3 EffSnd1: Quantité de l'effet maître 1

Cette plage vous permet de choisir la quantité d'effet maître 1 que vous voulez appliquer à chaque canal du mélangeur.



1. Affichage de niveau Send..... (SND 1/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)
L'écran affiche ici le niveau du signal assigné à l'effet maître 1.
L'axe vertical indique le niveau.

2. Send..... [Ch1…16/000…100]
Réglez ici la quantité de l'effet maître 1 pour chaque canal.

3. Pair.....
Ce paramètre permet d'accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.103 "Pair").

P4 EffSnd2: Quantité de l'effet maître 2

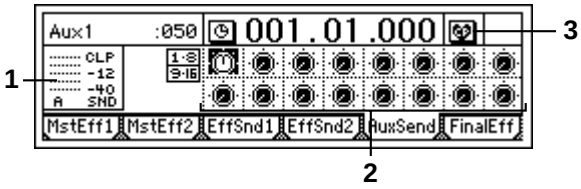
Cette plage vous permet de choisir la quantité d'effet maître 2 que vous voulez appliquer à chaque canal du mélangeur.

Voyez la section "P3 EffSnd1: Quantité de l'effet maître 1".

P5 AuxSend: Niveau d'envoi à un effet externe

Cette page vous permet de régler le niveau d'envoi de chaque canal au processeur d'effets externe connecté à [AUX OUT].

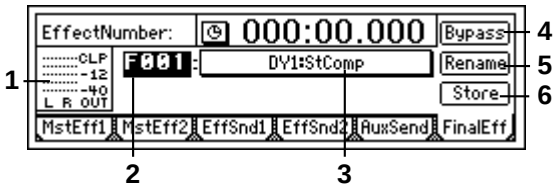
Pour en savoir plus sur la connexion et l'utilisation d'un processeur d'effets externe, voyez p.47.



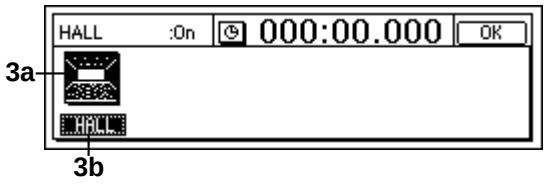
1. **Affichage du niveau d'envoi..... (SND A/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)**
   L'écran affiche ici le niveau d'envoi à la borne [AUX OUT] (axe vertical).
2. **Aux .....[Ch1…16/000…100]**
   Ce paramètre sert à régler le niveau du signal de chaque canal envoyé à la borne [AUX OUT].
3. **Pair.....**
   Ce paramètre permet d'accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.103 "Pair").

P6 FinalEff: Programmes et paramètres de l'effet final

L'effet final sert au traitement des signaux de sortie du mélangeur (bus Master LR). En général, on emploie ici un compresseur ou un limiteur. Pour savoir l'endroit auquel ce bloc d'effet est inséré dans le parcours du signal, voyez le schéma logique (→p.143).



1. **Affichage du niveau de sortie..... (OUTL, R/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)**
   Cette plage vous indique le niveau de sortie de l'effet final. L'axe horizontal représente les deux canaux de sortie et l'axe vertical le niveau.
2. **EffectNumber .....[F000, F001…032, u033…064]**
   Choisissez ici le programme d'effet souhaité. "**u033**"~"**u064**" correspondent aux mémoires utilisateur dans lesquelles vous pouvez conserver vos programmes d'effet final.
3. **EffectProgramName..... (Présentation des paramètres d'effet)**
   Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "Effect Algorithm". Cette fenêtre permet de vérifier la structure du programme et le statut du bloc d'effet.



3a. Icône d'effet.....

3b. Activation/désactivation de l'effet.....[On, Off]
Voyez les sections "Icône d'effet" et "Activation/désactivation de l'effet" des effets d'insertion (→p.106).

4. **Bypass .....**
   Voyez "Bypass" dans la description des effets d'insertion (→p.107).
5. **Rename.....**
   Cette plage vous permet de changer le nom du programme d'effet choisi.
   Choisissez le programme d'effet dont vous voulez changer le nom, appuyez sur le bouton "Rename" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom. Vous pouvez définir un nom contenant maximum 16 caractères (→p.21).

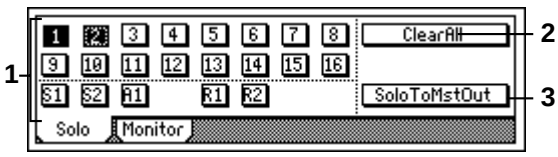
N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le programme ("Store" →P6-6). Si vous omettez cette étape, vos changements seront perdus.

6. **Store .....**
   Vous pouvez mémoriser les programmes d'effet que vous avez édités ou dont vous avez changé le nom dans les programmes utilisateur (mémoires "**u033**"~"**u064**").
   Le D1600 met 32 mémoires utilisateur à votre disposition pour vos programmes d'effet final.
   Choisissez un numéro de mémoire utilisateur dans la fenêtre de dialogue "StoreEffect" et appuyez sur le bouton "Exec." pour mémoriser l'effet. Si vous changez d'avis en cours de route, annulez avec le bouton "Cancel".

Les réglages de la mémoire choisie sont toujours écrasés lors de la sauvegarde de "votre" effet.

21. SOLO/MONITOR

P1 Solo: Choix des canaux Solo



1. Signal Solo ..... [1...16, S1, S2, A1, R1, R2/On, Off]
Cette plage permet d'activer ou de désactiver la fonction Solo.
Quand vous **activez** un de ces boutons, vous entendez uniquement le signal correspondant. Cela vous permet donc de choisir le ou les signaux que vous voulez isoler (entendre sans les autres signaux) afin par exemple de vérifier les réglages (égalisation, envoi à un effet, etc.). Le signal Solo est présent aux bornes [MONITOR OUT L/R] ainsi qu'à la borne [PHONES].
Dès que vous avez **activé** plus d'un bouton, le bouton [SOLO/MONITOR] se met à clignoter.
1 **Activé**: Seul ce signal est reproduit.
1 **Désactivé**: Ce signal n'est pas reproduit. Il faut pour cela que vous ayez activé au moins un bouton.

1…16: Les canaux 1~16 du mélangeur
S1, S2: Niveau d'envoi à l'effet maître 1 ou 2
A1: Signal d'envoi présent à la borne [AUX OUT]
R1, R2: Signal de sortie de l'effet maître 1 ou 2

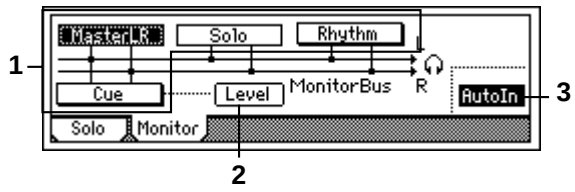
Réglez le niveau de ces signaux avec les commandes/curseurs ad hoc ou encore dans la page d'écran en question. Il peut arriver que l'activation de la fonction Solo pour certains signaux engendre des sauts de niveau importants. Veillez donc toujours à choisir un niveau d'écoute raisonnable.

2. ClearAll .....
Ce paramètre permet de **désactiver** simultanément tous les boutons "Signal Solo".

3. SoloToMstOut.....[On, Off]
Ce paramètre permet de spécifier si le signal des canaux mis en solo est envoyé aux bornes [MASTER OUT L/R]. Choisissez ce réglage si vous avez connecté votre système d'écoute aux bornes [MASTER OUT L/R] et que vous souhaitez écouter les signaux Solo.
SoloToMstOut **Activé**: Le signal Solo est envoyé aux bornes [MASTER OUT L/R].
SoloToMstOut **Désactivé**: Réglage normal. Le signal Solo est reproduit via les bornes [MONITOR OUT L/R] et la borne [PHONES].
Le réglage "**Activé**" est uniquement valide pour la page [SOLO/MONITOR]. Dès que vous choisissez une autre page, cette fonction est **désactivée**.

P2 Monitor: Réglages d'écoute

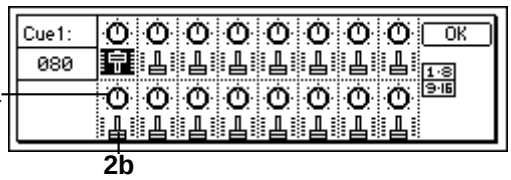
Vous pouvez choisir ici les signaux qui sont envoyés aux bornes [MONITOR OUT L/R] et à la borne [PHONES] (c.-à-d. le signal d'écoute).



1. Choix du signal..... [MasterLR, Cue, Rhythm, (Solo)/On, Off]
Spécifiez ici les signaux que vous souhaitez écouter via les bornes [MONITOR OUT L/R] et la borne [PHONES].
Cue **Activé**: Ce signal ("Cue" dans le cas présent) est reproduit.
Cue **Désactivé**: Ce signal n'est pas reproduit.

MasterLR: Les signaux du bus Master LR sont reproduits. En règle générale, ce paramètre doit être activé.
Cue: Les canaux choisis avec "Level" sont reproduits. Choisissez ce réglage si vous voulez modifier le volume et la position stéréo des signaux d'écoute pendant l'enregistrement sans affecter l'enregistrement ("mixage d'écoute").
Rhythm: Le signal de la fonction Rhythm est reproduit. Vous pouvez par ex. utiliser ce réglage lors de concerts, lorsque vous voulez employer des enregistrements en plus des instruments utilisés sur scène. Vous pouvez dans ce cas envoyer le bus Master LR (bornes [MASTER OUT L/R]) à la console de mélange dans la salle tout en écoutant au casque un signal de métronome. En règle générale, il vaut mieux ne pas activer ce bouton.
(Solo): Si vous **activez** un seul bouton Solo (page onglet "Solo"), le signal Solo est activé automatiquement. Dans ce cas, vous ne pouvez activer ni "**MasterLR**" ni "**Cue**". Si vous voulez écouter d'autres signaux, **désactivez** la fonction Solo dans la page onglet "Solo".

2. Level .....
Ce bouton offre l'accès aux réglages de niveau et de panoramique pour les canaux du mélangeur assignés au signal Cue (si vous avez **activé** "Cue" avec "Choix du signal")." Appuyez sur le bouton "Level" pour vérifier et modifier les réglages dans la page des réglages Cue.



2a. Pan (Ch1–16) .....[L63…CNT…R63]
Cette plage permet de régler la position stéréo des canaux du mélangeur assignés au signal Cue.

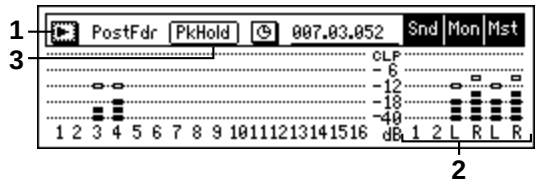
2b. Cue.....[000…100]
Ce paramètre sert à régler le niveau des canaux du mélangeur assignés au signal Cue.

3. AutoIn.....[On, Off]
Pour les canaux du mélangeur dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**, ce paramètre permet de définir si le signal d'écoute correspond au signal d'entrée assigné avec la page onglet "Input" ou au signal des pistes.
AutoIn **Activé**: Pour les canaux du mélangeur dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**, vous entendrez pendant la reproduction le signal des pistes. Pendant l'enregistrement (et la répétition) ou l'arrêt de reproduction/d'enregistrement, vous entendrez le signal d'entrée assigné.
AutoIn **Désactivé**: Réglage normal. Quand vous réglez un bouton [TRACK STATUS] sur "**REC**", le D1600 reproduit le signal d'entrée assigné au canal spécifié.

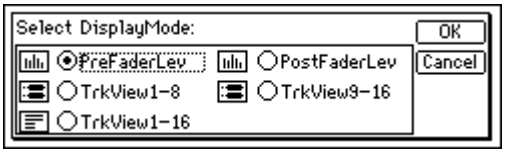
22. METER/TRACK VIEW

Cette page affiche le niveau des différents signaux, soit avant (Pre Fader) ou après (Post Fader) les curseurs. Vous disposez aussi d'une fonction Trk View vous permettant de vérifier si et où les pistes contiennent des données.

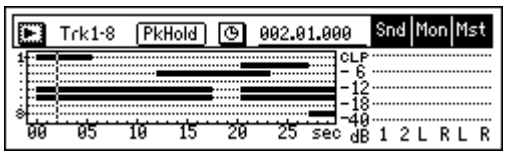
L'écran affiche de haut en bas les valeurs suivantes: **CLP**, **–3**, **–6**, **–9**,**–12**, **–15**, **–18**, **–24** et **–40 dB**.



1. **Select DisplayMode.....[PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1–8, TrkView9–16, TrkView1–16]**
   Choisissez ici les signaux que vous voulez afficher. Appuyez sur le bouton "▶" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et effectuez votre choix dans cette fenêtre. Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer votre choix ou sur le bouton "Cancel" si vous ne souhaitez après tout pas choisir d'autres signaux.



   PreFaderLev: Affichage de niveau des canaux du mélangeur. Le niveau est mesuré avant les curseurs.
   PostFaderLev: Affichage de niveau des canaux du mélangeur. Le niveau est mesuré après les curseurs.
   TrkView1–8: Affichage des pistes 1~8. Une ligne épaisse indique que la piste en question contient des données audio à la position indiquée.

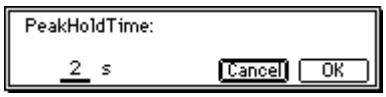


   TrkView9–16: Affichage des pistes 9~16 (→"TrkView1–8").
   TrkView1–16: Affichage des pistes 1~16 (→"TrkView1–8").

2. **Snd1, 2/Mon L, R/Mst L, R.....**
   Il s'agit de l'affichage du niveau d'envoi pour "Snd 1" et "2" (signal d'envoi de l'effet maître 1 ou 2), "Mon L, R" (Monitor L, R) et "Mst L, R" (Master L, R).

note "MstL, R" est aussi affiché tout à fait à droite dans les pages des modes suivants: [SONG], [TRACK], [RECORD], [INPUT] et [EQ/PHASE]. Vous pouvez donc surveiller le niveau du bus Master LR dans différentes pages.

3. **PkHold ..... [0…8s, ∞]**
   Ce paramètre permet de spécifier la durée pendant laquelle l'affichage Peak Hold (maintien de crêtes) reste actif.



   Ce réglage concerne uniquement l'affichage de niveau dans cette page d'écran. Appuyez sur le bouton "PkHold" afin d'ouvrir la fenêtre de dialogue correspondante, effectuez le réglage souhaité et confirmez avec le bouton "OK" (ou appuyez sur le bouton "Cancel" si vous décidez de garder les réglages courants).
   0…8s: 0~8 secondes
   ∞: Le maintien de crêtes est affiché indéfiniment. Quand vous appuyez sur le bouton "PkHold", le maintien de crêtes disparaît.

23. TRACK STATUS

Ces témoins indiquent le statut de chaque piste.

Quand vous appuyez plusieurs fois sur un bouton [TRACK STATUS], le D1600 change la couleur du témoin en question.

PLAY (le témoin s'allume en vert)
Cette piste peut être reproduite.

REC (le témoin s'allume en rouge)
Cette piste est prête pour l'enregistrement.

INPUT (le témoin s'allume en orange)
Le signal de l'entrée assignée est reproduit. Ce statut est possible en dehors de la reproduction et de l'enregistrement.

Choisissez ce statut quand vous souhaitez vous faire accompagner par un morceau déjà (partiellement) enregistré ou pour répéter quelques fois une partie. Vous pouvez en outre utiliser ce statut pour mixer des signaux audio externes avec le son des pistes.

MUTE (témoin éteint)
Cette piste n'est pas reproduite.

Le choix des statuts dépend du réglage et du statut choisis auparavant pour l'enregistreur. Quand l'enregistrement/la reproduction est à l'arrêt, vous pouvez choisir un statut dans l'ordre suivant: **PLAY→INPUT →REC→MUTE→PLAY**. Pendant l'enregistrement ou la reproduction, vous pouvez uniquement choisir **PLAY↔MUTE** ou **INPUT↔MUTE**.

24. PAN

Cette page permet de régler la position stéréo (ou la balance gauche/droite) pour les signaux des canaux transmis au bus Master LR.

Si les canaux **1~16 ne sont pas accouplés**, ce paramètre spécifie la position du canal en question dans l'image stéréo du bus Master LR.

note Vous pouvez accoupler ces réglages et les mémoriser dans une scène.

Pendant l'enregistrement de pistes stéréo, réglez la commande de balance en question sur "**CNT**".

25. CURSEUR (FADER)

Les curseurs permettent de régler le volume des canaux.

Les curseurs servent en outre à régler le niveau d'enregistrement. La fonction des curseurs dépend du mode d'enregistrement choisi.

- **Si vous enregistrez une source de signal externe** (quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), les curseurs des canaux servent à régler le niveau d'enregistrement.
- **Si vous fusionnez des pistes** (quand vous avez réglé "SelectRec Mode sur "**Bounce**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), vous devez régler le niveau d'enregistrement avec le curseur Master.

Curseurs [CHANNEL].....[1…16]
Ces curseurs servent à régler le niveau des canaux.

- Pour les canaux dont [TRACK STATUS] est réglé sur **PLAY**, vous pouvez régler le niveau de reproduction.
- Pour les canaux dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**, vous pouvez régler le niveau d'enregistrement du signal externe ou de la fonction Rhythm.
- Pour les canaux dont vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **INPUT**, vous pouvez régler le niveau du signal connecté à l'entrée.

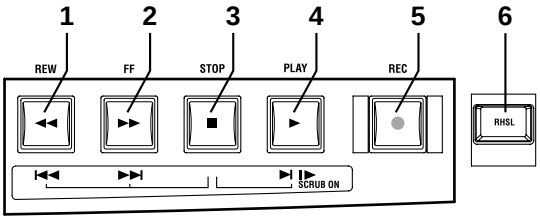
Curseur [MASTER].....[MASTER]
Ce curseur permet de régler le volume du bus Master LR (niveau général).

Vous pouvez ainsi définir le volume du signal envoyé aux bornes [MASTER OUT L/R] et à la borne [S/P DIF OUT].

- **Si vous enregistrez une source de signal externe** (quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), ce curseur sert à régler le niveau de volume du bus Master.
- **Si vous fusionnez des pistes** (quand vous avez réglé "SelectRec Mode sur "**Bounce**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), ce curseur sert à régler le niveau d'enregistrement de la piste dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**.

26. BOUTONS DE TRANSPORT

Ces boutons permettent de lancer/d'arrêter l'enregistrement et la reproduction, d'avancer dans le morceau, etc.



1. Bouton [REW]
Pendant la reproduction ou quand celle-ci est arrêtée, vous pouvez utiliser ce bouton pour retourner en arrière (rebobiner) dans le morceau.
Si vous maintenez enfoncé le bouton [STOP] en appuyant sur ce bouton, vous sautez jusqu'au début du morceau actuel, à moins que vous ne vous y trouviez déjà. Dans ce cas, vous sautez jusqu'au début du Song précédent.

2. Bouton [FF]
Pendant la reproduction ou quand celle-ci est arrêtée, vous pouvez utiliser ce bouton pour avancer dans le morceau.
Si vous maintenez le bouton [STOP] enfoncé en appuyant sur ce bouton, vous sautez jusqu'à la fin du morceau actuel. Si vous vous trouvez déjà à la fin du morceau, vous passez alors au début du morceau suivant.
Quand la fonction Scrub est activée, ce bouton vous permet de lancer le **ralenti de reproduction** (→p.101).

3. Bouton [STOP]
Appuyez sur ce bouton pour arrêter la reproduction ou l'enregistrement.

4. Bouton [PLAY]
Quand vous appuyez sur ce bouton, le D1600 reproduit toutes les pistes dont [TRACK STATUS] est réglé sur **PLAY**.
Si vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **REC** pour une ou plusieurs pistes, vous pouvez lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton [REC] puis sur [PLAY].
Le témoin de ce bouton s'allume pendant la reproduction ou l'enregistrement.
Quand la fonction Scrub est activée, ce bouton vous permet d'activer la fonction **Reproduction à partir de**. Utilisez ce bouton avec le bouton [STOP] pour activer la fonction **Reproduction jusqu'à** (→p.101).

5. Bouton [REC]
Appuyez sur ce bouton pour activer le mode prêt-à-enregistrer du D1600 (le témoin clignote). Cela n'est cependant possible que si vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **REC** pour au moins une piste (en d'autres termes, il faut qu'une piste soit prête pour l'enregistrement). Si c'est le cas, l'enregistrement commence quand vous appuyez sur [PLAY] et le témoin du bouton [REC] reste allumé.
Si vous avez assigné la fonction "PunchI/O" au commutateur au pied (→p.75), ce dernier jouera le même rôle que le bouton [REC].

6. Bouton [RHSL (REHEARSAL)]
Ce bouton vous permet de répéter un passage avant l'enregistrement.
Quand vous appuyez sur ce bouton, le témoin correspondant s'allume pour vous indiquer que la **fonction Rehearsal** est activée. Toutes les opérations sont alors effectuées comme pour un enregistrement "réel" mais le D1600 n'enregistre rien. Ce qui signifie que vous pouvez écouter le signal d'entrée avec devant ou derrière le signal de piste.

note Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction pour répéter une correction automatique (Auto Punch).

Présentation des paramètres d'effet

Exemple

Numéro d'algorithme: Numéro de catégorie: Nom d'algorithme

1: RV1: Reverb Hall

Nom de paramètre affiché à l'écran (nom du paramètre)	Plage de réglage du paramètre	Description
*Time (Reverb Time [sec])	01...10.0s	Règle la durée de Hall

* Les paramètres dont la description affichée à l'écran est précédée d'un astérisque "*" peuvent être pilotés en temps réel (avec une pédale d'expression, par exemple) (→p.75 "Device").

Effet d'insertion (2in2outx2)/ effet maître/effet final

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion** uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**2in2outx2**". Vous pouvez en outre assigner ces algorithmes aux **effets maîtres** et à l'**effet final**.

Quand vous assignez un de ces algorithmes à un effet d'insertion ou à l'effet final, l'effet en question offre une **entrée stéréo** et une **sortie stéréo**. Si vous assignez l'algorithme à un effet maître, l'effet offre une **entrée mono** et une **sortie stéréo**.

Reverb RV1 – RV7
Catégorie: Effets de réverbération (Reverb)

1: RV1: Reverb Hall
Cet algorithme recrée l'acoustique d'une salle de concert de taille moyenne ou d'une grande pièce.

2: RV2: Smooth Hall
Cet algorithme permet de recréer l'acoustique d'une grande salle de concert ou d'un stade et offre un relâchement (temps d'étouffement) souple.

3: RV3: Reverb Wet Plate
Cet algorithme simule une réverbération à plaque de son chaleureux (épais).

4: RV4: Reverb Dry Plate
Cet algorithme simule une réverbération à plaque de son sec et "transparent".

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0s	Détermine le temps de réverbération
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	Retard du signal de réverbération
Thru (Pre Delay Thru [%])	0...100	Quantité du signal sans retard
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pre Delay [msec], : Pre Delay Thru [%]
"Pre Delay" vous permet de définir le retard entre le signal original et le signal de réverbération. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour "agrandir" ou "rétrécir" les dimensions de la salle virtuelle. "Pre Delay Thru" vous permet en outre d'accentuer un peu l'attaque du signal afin d'obtenir un son plus massif.

5: RV5: Reverb Room
Cette réverbération contient des réflexions premières claires et permet d'obtenir un signal moins flou. En variant les premières réflexions et le niveau de réverbération, vous pouvez déterminer le type de parois de la salle virtuelle (pierre, bois, etc.).

6: RV6: Bright Room
Cette réverbération est plus brillante, car elle contient davantage de réflexions premières.

Time (Reverb Time [sec])	0.1...3.0s	Détermine le temps de réverbération
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	Retard du signal de réverbération
Thru (Pre Delay Thru [%])	0...100	Quantité du signal sans retard
ERLvl (ER Level)	0...100	Niveau des réflexions premières
RvbLvl (Reverb Level)	0...100	Niveau de réverbération
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: ER Level, : Reverb Level
Voici deux paramètres servant à régler le volume des réflexions premières ainsi que de la réverbération proprement dite.
Ces deux paramètres permettent de déterminer le type de pièce qui doit être simulée. Des valeurs ER Level élevées suggèrent des murs plus durs, qui réfléchissent bien le son. Des valeurs Reverb Level élevées, par contre, suggèrent des murs qui absorbent les aigus.

7: RV7: Early Reflection
Cet algorithme contient uniquement les réflexions premières et il permet d'obtenir un signal de présence plus riche. Vous pouvez choisir parmi quatre courbes de chute.

Type (Type)	Sharp, Loose, Modula, Revers	Courbe de chute des réflexions premières
ERTime (ER Time [msec])	10...800ms	Durée des réflexions premières
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	Retard entre le signal original et les premières réflexions
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur appliqué au signal d'effet
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15.0...+15.0	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Type
Ce paramètre permet de définir le type de chute du signal de réverbération.

Delay DL1 – DL6
Catégorie: Effets de Delay

8: DL1: L/C/R Delay
Cet effet de Delay comporte trois lignes de retard ("Taps"): gauche, centre et droite. Vous pouvez régler la répartition stéréo des signaux de retard gauche et droit.

LTime (L Delay Time [msec])	0...1360ms	Temps de retard de TapL
LLevel (Level)	0...50	Volume de TapL
CTime (C Delay Time [msec])	0...1360ms	Temps de retard de TapC
CLevel (Level)	0...50	Volume de TapC
RTime (R Delay Time [msec])	0...1360ms	Temps de retard de TapR

RLevel (Level)	0...50	Volume de TapR
Fdback (Feedback (C Delay))	–100...+100	Réinjection de TapC
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	0...50	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: High Damp [%], : Low Damp [%]
Ces paramètres permettent de régler la vitesse à laquelle les graves et les aigus sont atténués. Si vous choisissez une valeur Fdback élevée, les répétitions deviennent graduellement plus étouffées et plus "nasillardes".

: Spread
Ce paramètre détermine la dispersion panoramique du signal d'effet. L'image stéréo est au plus large avec une valeur "**50**". Si vous choisissez "**0**", tous les signaux de retard se trouvent au centre de l'image.

9: DL2: St/Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé (Cross Feedback), si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit et vice versa.

Mode (Stereo/Cross)	Stereo, Cross	Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)
LTime (L Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal gauche
RTime (R Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal droit
LFback (L Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche
RFback (R Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal droit
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	–50...+50	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

10: DL3: St.Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Les canaux de retard gauche et droit disposent chacun de deux lignes (Taps). En jouant avec le paramètre Mode, vous pouvez changer la connexion du signal Feedback et obtenir des répétitions plutôt complexes.

Mode (Mode)	Normal, X.Fback, X.Pan1, X.Pan2	Spécifie la répartition stéréo des signaux de retard gauche et droit
T1Time (Tap1 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap1
T2Time (Tap2 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap2
T1Lvl (Tap1 Level)	0...100	Niveau de sortie de Tap1
Fdback (Feedback)	–100...+100	Degré de réinjection de Tap2
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	–100...+100	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Mode
Ce paramètre permet de régler la connexion entre les Delays gauche et droit ainsi que le degré de complexité de l'effet. Pour obtenir un effet vraiment convaincant, vous devez assigner des signaux différents au canal gauche et canal droit.

: Tap1 Level
Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la première ligne (Tap1). S'il est différent du niveau de Tap2, cela ajoute une note exceptionnelle à un effet de Delay/Feedback.

11: DL4: St.Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)

Ce Delay stéréo se sert d'un LFO permettant de moduler le temps de retard. La hauteur varie également. Cet effet va donc beaucoup plus loin qu'un simple effet Delay.

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	–100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LPhase (L LFO Phase [degree])	–180...+180	Phase initiale du LFO (gauche)
RPhase(R LFO Phase [degree])	–180...+180	Phase initiale du LFO (droite)
*LDepth (L Depth)	0...200	Intensité de la modulation du LFO gauche
*RDepth (R Depth)	0...200	Intensité de la modulation du LFO droit
LTime (L Delay Time [msec])	0...500	Temps de retard du canal gauche
RTime (R Delay Time [msec])	0...500	Temps de retard du canal droit
LFback (L Feedback)	–100...+100	Degré de réinjection du Delay gauche
RFback (R Feedback)	–100...+100	Degré de réinjection du Delay droit
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: L LFO Phase [degree], : R LFO Phase [degree]
Les paramètres "L LFO Phase" et "R LFO Phase" permettent de définir la différence de phase entre les deux LFO quand ceux-ci sont initialisés. Vous pouvez ainsi utiliser ces paramètres pour programmer des décalages intéressants.

12: DL5: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Avec ce Delay stéréo, le volume des répétitions dépend directement du niveau du signal d'entrée. Vous pourriez donc l'utiliser pour faire en sorte que seules les notes de volume important (ou au contraire de volume plutôt faible) soient répétées.

Contrl (Control Target)	None, Out, FB	Spécifie le signal pris en considération: aucun, signal de sortie, réinjection
Polrty (Polarity)	+, –	Spécifie la polarité du paramètre Control Target
Thrshl (Threshold)	0...100	Spécifie le niveau à partir duquel l'effet fonctionne
Offset (Offset)	0...100	Détermine le décalage du contrôle par le niveau
Attack (Attack)	1...100	Temps d'attaque du contrôle par le niveau
Relse (Release)	1...100	Temps d'étouffement du contrôle par le niveau
LTime (L Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal gauche
RTime (R Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal droit
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	–100...+100	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Control Target
Ce paramètre sert à choisir le signal utilisé pour piloter l'effet en temps réel: aucun signal, le signal de sortie de Delay ou le degré de réinjection.

: Polarity, :Threshold, :Offset, :Attack, :Release
Le paramètre "Offset" détermine la valeur pour le paramètre "Control Target" (si aucun signal ne pilote l'effet), exprimée par rapport à la valeur de paramètre. Cette valeur correspond à "Wet/Dry" (si "Control Target"="**Out**") ou à "Feedback" ("Control Target"= "**FB**").
Lorsque "Polarity" a une valeur positive, la valeur "Control Target" est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est sous le seuil – Threshold) ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est au-delà du seuil.
Lorsque "Polarity" a une valeur négative, la valeur "Control Target" est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est sous le seuil ou est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est au-delà du seuil). En clair: si vous choisissez une valeur négative, l'effet ou le niveau de réinjection est inversement proportionnel au niveau d'entrée.
Les paramètres "Attack" et "Release" déterminent le temps d'attaque et d'étouffement du contrôle du Delay par le niveau.

13: DL6: St.Auto Panning Delay (Stereo Auto Panning Delay)

Ce Delay stéréo produit des répétitions qui se promènent à gauche et à droite dans l'image stéréo grâce à un LFO.

LTime (L Delay Time [msec]) ..... 0...680ms	Temps de retard du canal gauche
LFback (L Feedback) ..... –100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche
RTime (R Delay Time [msec]) ..... 0...680ms	Temps de retard du canal droit
RFback (R Feedback) ..... –100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal droit
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%]) ..... 0...100	Degré d'atténuation des graves
LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... –100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... –180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed(Panning Frequency [Hz]) ..... 0.02...20.0Hz	Vitesse à laquelle les répétitions changent de position
*Depth (Panning Depth) ..... 0...100	Ampleur de l'image stéréo du Delay
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

Modulation MO1– MO7
Catégorie: Effets de modulation

14: MO1: St.Chorus (Stereo Chorus)

Cet effet rend le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez également élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Phase (LFO Phase [degree]) ... –180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LDly (L Pre Delay [msec]) ..... 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal gauche
RDly (R Pre Delay [msec]) ..... 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal droit
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) .... –15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ... –15.0...+15.0	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry) .....–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: L Pre Delay [msec], : R Pre Delay [msec]
Comme vous pouvez programmer le temps de retard des deux canaux séparément, vous pouvez vous-même déterminer la largeur de l'image stéréo.

15: MO2: St.Flanger (Stereo Flanger)

Cet effet confère une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité. Il convient surtout pour des sons riches en harmoniques. Ce Flanger est stéréo. Vous pouvez intensifier l'effet stéréo en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.

Time (Delay Time [msec]) ..... 0.0...50.0ms	Retard par rapport au signal original
LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... –100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... –180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback) ..... –100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu
Mix (Wet/Dry) ..... –Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: LFO Shape
En modifiant la forme d'onde du LFO, vous pouvez changer la nature de l'effet Flanger.

: Feedback, : Wet/Dry
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Feedback" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Feedback" et "Wet/Dry" négatives.

: High Damp [%]
Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

16: MO3: St.Phaser (Stereo Phaser)

Cet effet produit un décalage de phase du signal entrant par rapport à lui-même. Vous pouvez élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... –100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... –180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Manual (Manual) ..... 0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Reso (Resonance) ..... –100...+100	Définit le degré de résonance
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Atténuation de la résonance dans l'aigu
Mix (Wet/Dry) ..... –Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Resonance, : Wet/Dry
L'aspect des crêtes dépend de la valeur "Reso" (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Reso" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Reso" et "Wet/Dry" négatives.

: High Damp [%]
Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du signal de résonance dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

17: MO4: St.Vibrato (Stereo Vibrato)

Cet effet fait "vibrer" la hauteur du signal entrant. Vous pouvez utiliser une pédale d'expression, etc. pour augmenter et diminuer la vitesse de l'effet de vibrato.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... –100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

18: MO5: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

Cet effet stéréo produit une modulation régulière du volume du signal d'entrée. Il s'agit d'un effet stéréo. En déphasant le LFO, vous pouvez obtenir un effet de trémolo se baladant entre le canal gauche et le canal droit.

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	–100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree])	–180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: LFO Waveform

Ce paramètre spécifie la forme d'onde du LFO. **Vintage** convient le mieux pour simuler le trémolo d'un amplificateur de guitare. Ce serait dès lors une bonne idée de combiner cet effet avec Amp Simulation pour obtenir un son d'ampli de guitare rappelant les modèles classiques.

: LFO Phase [degree]

Ce paramètre spécifie le décalage de phase de la forme d'onde des deux LFO. Plus cette valeur est élevée, plus cet effet rappelle un Auto-Pan qui fait alterner un signal entre le canal gauche et droit.

19: MO6: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

L'effet Auto-Pan fait alterner le signal traité entre le canal gauche et droit. Comme il s'agit d'un effet stéréo, vous disposez de deux LFO dont vous pouvez décaler la phase, de sorte à ce qu'ils agissent dans des directions opposées ou que le deuxième poursuive le premier.

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	–100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree])	–180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: LFO Shape

En changeant la forme d'onde pour le LFO, vous pouvez modifier la courbe utilisée pour les mouvements panoramiques.

: LFO Phase

Ce paramètre spécifie le déphasage entre le LFO gauche et droit. En choisissant une valeur différente de "**0**", les signaux des canaux gauche et droit ont l'air de se pourchasser. Avec une valeur **+180** ou **–180**, vous obtenez deux mouvements panoramiques diamétralement opposés. Notez qu'il vaut mieux affecter deux signaux différents aux deux LFO – du moins si vous tenez à un effet utilisable.

20: MO7: Ensemble

Cet effet Ensemble se compose de trois blocs Chorus qui se servent de LFO pour créer de subtils chatoiements; il confère une profondeur et une largeur inouïes au signal traité qui se situe à gauche, au centre et à droite.

*Speed (Speed)	1...100	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Shimmr (Shimmer)	0...100	Chatoiement de la forme d'onde du LFO
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Shimmer

Ce paramètre détermine le degré de chatoiement (d'ondulation) de la forme d'onde du LFO. Plus cette valeur est importante, plus le Chorus est complexe et riche.

Dynamics DY1 – DY7
Catégorie: Effets dynamiques

21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor)

Cet effet comprime le signal d'entrée pour en uniformiser le niveau et produire un signal plus puissant. Il s'agit d'un effet très utile pour des sons de guitare, de piano et de batterie. Ce compresseur est stéréo. Vous pouvez accoupler les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.

Envelp (Envelope Select)	L/RMix, Indivi	Précise si les canaux gauche et droit sont accouplés ou séparés
Sens (Sensitivity)	1...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)	1...100	Détermine le niveau d'attaque
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15.0...+15.0	Niveau des aigus
Level (Output Level)	0...100	Détermine le niveau de sortie du compresseur
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Envelope Select

Ce paramètre permet de lier les canaux gauche et droit pour un contrôle simultané des deux signaux ou de les séparer afin de les contrôler indépendamment l'un de l'autre.

: Sensitivity, : Output Level

Le paramètre "Sensitivity" sert à spécifier la sensibilité du compresseur. Plus la valeur est élevée, plus les signaux de faible niveau sont amplifiés. Notez qu'une valeur élevée signifie aussi que le niveau du compresseur augmente, ce qui nécessite parfois une correction au moyen du paramètre "Level".

: Attack

Ce paramètre détermine l'attaque, c.-à-d. la vitesse avec laquelle le compresseur se met à traiter le signal.

22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter)

Un limiteur uniformise le niveau d'entrée. Bien que similaire à un compresseur, un limiteur ne réduit que les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée, sans amplifier les niveaux plus faibles. Le signal de Trigger (déclenchement) pilotant le limiteur est traité avec un filtre en cloche (EQ), ce qui vous permet de définir exactement quelle bande de fréquence doit être "limitée". Ce limiteur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.

Envelp (Envelope Select)	L/RMix, L Only, R Only, Indivi	Spécifiez ici si les deux canaux sont réglés simultanément (stéréo) ou s'il s'agit de deux limiteurs indépendants.
Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
GLevel (Gain Adjust [dB])	–Inf, –38...+24dB	Accentuation/atténuation du niveau de sortie
SPEQ (Side PEQ Insert)	Off, On	Active/désactive l'égaliseur
Triggr (Trigger Monitor)	Off, On	Alterne entre l'écoute du signal d'effet et du signal de déclenchement
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet
Fc (Side PEQ Cutoff [Hz])	20...12.0kHz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Q (Q)	0.5...10.0	Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Gain (Gain [dB])	–18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la fréquence de coupure

: Envelope Select

Avec l'option "**L/R Mix**", les deux canaux du limiteur sont liés (traitement stéréo). Si vous choisissez "**L Only**" (ou "**R Only**"), les deux canaux du limiteur sont liés mais le limiteur est contrôlé par le canal gauche (ou droit) uniquement.

"**indivi**" vous indique que vous pouvez utiliser les canaux gauche et droit comme limiteur mono.

: Ratio, : Threshold [dB], : Gain Adjust [dB]
Ce paramètre spécifie le degré de compression. Notez que la compression "limite" uniquement les signaux dont le niveau dépasse le seuil ("Threshold") programmé.
Dans le cas du limiteur, vous pouvez abaisser le niveau général en appliquant une compression. Utilisez donc "Gain Adjust" pour corriger le niveau.

: Attack, : Release
Ces paramètres déterminent la vitesse à laquelle le limiteur se met en marche (Attack) et la vitesse à laquelle il est désactivé (Release). Des valeurs plus importantes signifient que le limiteur met plus de temps à se déclencher/se désactiver.

: Side PEQ Insert, : Side PEQ Cutoff [Hz], : Q, : Gain [dB]
Ces paramètres déterminent l'égalisation appliquée au signal de déclenchement (Trigger).
C'est le signal sortant de l'égaliseur qui détermine si le limiteur se met ou non en marche. Ainsi, l'égaliseur vous permet de sélectionner les fréquences à comprimer.

: Trigger Monitor
Si vous réglez ce paramètre sur "**On**", vous entendrez le signal de déclenchement au lieu du signal d'effet. Ce paramètre vous permet de régler l'égaliseur pour le signal de déclenchement.
En général, ce paramètre doit être sur "**Off**".

23: DY3: Multiband Limiter

Cet effet est aussi un limiteur, que vous pouvez appliquer séparément au grave, au médium et à l'aigu du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque bande afin d'ajuster la pression sonore du grave, du médium et de l'aigu de façon différente de l'égaliseur.

Ratio (Ratio) ..... 1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB]).....–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attack (Attack) ..... 1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)..... 1...100	Détermine le temps d'étouffement
LoOfst (Low Offset [dB]).....–40...0dB	Atténuation des fréquences graves de déclenchement.
MdOfst (Mid Offset [dB]).....–40...0dB	Atténuation des fréquences moyennes de déclenchement
HiOfst (High Offset [dB]).....–40...0dB	Atténuation des fréquences aiguës de déclenchement
GLevel (Gain Adjust [dB]).–Inf, –38...+24dB	Accentuation/atténuation du niveau de sortie
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Low Offset [dB], : Mid Offset [dB], : High Offset [dB]
Ces paramètres permettent d'atténuer la bande de fréquence correspondante du signal de déclenchement. Ainsi, si vous ne voulez pas comprimer la bande des aigus, par exemple, choisissez une valeur "HiOfst" inférieure au niveau "Thrshl". Le limiteur de la bande des aigus n'appliquera pas de compression.

24: DY4: St.Gate (Stereo Gate)

L'effet Gate étouffe les signaux dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold) spécifié. Vous pouvez aussi inverser le statut du Gate et le déclencher avec des messages de note MIDI.

Envelp (Envelope Select) .... L/RMix, L Only, R Only	Source de pilotage du Gate: source de modulation, signal L/R, L Only (canal gauche uniquement) ou R Only (canal droit uniquement)
Polrty (Polarity)..... +, –	Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé
Thrshl (Threshold)..... 0...100	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué
Attack (Attack) ..... 1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)..... 1...100	Détermine le temps d'étouffement
DTime (Delay Time [msec]) ..... 0...100ms	Spécifie le temps de retard du Gate
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

Avec "Envelope Select"= "**L/R Mix**", le signal d'entrée stéréo faisant office de Gate est combiné en un signal mono. Avec "**L Only**" et "**R Only**", le Gate est piloté par un seul canal (gauche ou droit).

: Polarity
Ce paramètre inverse le fonctionnement Gate on/off. Avec une valeur négative, le Gate se ferme lorsque le niveau du signal excède la valeur seuil ("Threshold").

: Attack, : Release
Les paramètres Attack et Release définissent les temps d'attaque et d'étouffement du Gate.

: Delay Time
Ce paramètre spécifie le retard du signal transmis au Gate. Si le son a une attaque très rapide, vous avez intérêt à augmenter le retard pour que le signal passe après que le Gate ait été déclenché (ou ouvert) afin de ne pas perdre l'attaque du son.

25: DY5: St.Exciter/Enhancer (Stereo Exciter/Enhancer)

Cet effet combine un Exciter qui ajoute du punch au son et un Enhancer qui lui confère espace et présence.

Blend (Exciter Blend)..... –100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)..... 0...140	Spécifie la fréquence à mettre en évidence
LDly (Enhancer Dly L [msec]).. 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal gauche de l'Enhancer
RDly (Enhancer Dly R [msec]) 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal droit de l'Enhancer
*Depth (Enhancer Depth)..... 0...100	Détermine la profondeur d'application de l'Enhancer
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur à 2 bandes
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) –15.0...+15.0dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])–15.0...+15.0dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Exciter Blend
Ce paramètre détermine la profondeur (l'intensité) de l'Exciter. Des valeurs positives produisent un motif de fréquence (à mettre en évidence) différent de celui produit par des valeurs négatives.

: Emphatic Point
Ce paramètre spécifie la fréquence à mettre en évidence. Des valeurs élevées mettent des fréquences basses en évidence.

: Enhancer Dly L [msec], : Enhancer Dly R [msec]
Ces paramètres permettent de programmer un retard pour le canal gauche et droit de l'Enhancer. En choisissant des retards légèrement différents pour les deux canaux, vous rendrez le signal de sortie plus "stéréo", plus profond et plus large.

26: DY6: St.Decimator (Stereo Decimator)

Cet effet produit un son plutôt grossier qui rappelle un échantillonneur à bas prix utilisant une fréquence d'échantillonnage en conséquence. La fréquence d'échantillonnage et la résolution de bit sont réduites ici. Vous pourriez même simuler le souffle typique d'un échantillonneur.

LPF (Pre LPF) .....Off, On	Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible
Fs (Sampling Frequency [Hz])...1.0k...44.1k	Détermine la fréquence d'échantillonnage
Bit (Resolution)..... 4...24	Détermine la longueur en bits des données
Speed (LFO Frequency [Hz]) .0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine la profondeur de la modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage
HiDamp (High Damp [%])..... 0...100	Degré d'atténuation des fréquences aiguës
Level (Output Level) ..... 0...100	Détermine le niveau de sortie
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pre LPF
Si un échantillonneur à faible fréquence d'échantillonnage reçoit un son extrêmement aigu (inaudible), il risque de générer un souffle dont la hauteur n'a rien à voir avec le signal original. Réglez "Pre LPF" sur "**On**" pour éviter que ce type de souffle ne soit généré. Si vous réglez "Fs" sur environ **3kHz** et "LPF" sur "**Off**", vous obtenez une sonorité similaire à celle de la modulation bouclée (ring modulator).

: Resolution, : Output Level
Si vous choisissez une valeur plus basse pour le paramètre "Resolution", il y a risque de distorsion. Le volume risque également d'être modifié. Utilisez le paramètre "Level" pour régler le volume.

27: DY7: St.Parametric 4band EQ
(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes. Les bandes 1 et 4 peuvent avoir une égalisation en cloche ou en plateau.

Trim (Trim) ..... 0...100	Détermine le niveau d'entrée
B1Type (Band1 Type) ..... Peaking, ShelvL	Spécifie le type du filtre de la bande 1
B4Type (Band4 Type) .....Peaking, ShelvH	Spécifie le type du filtre de la bande 4
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz]).....20...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB]) .....–18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz]).....50...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB]) .....–18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz]).....300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB]) .....–18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz]).....500...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
G4 (Gain [dB]) .....–18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 4
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Band1 Type, : Band4 Type
Spécifie le type du filtre pour les bandes 1 et 4.

Special Effect SE1 – SE4
Catégorie: Special Effect

28: SE1: St. Ring Modulator
(Stereo Ring Modulator)

Cet algorithme traite le signal original avec deux oscillateurs et produit un son métallique.

LPFLvl (Pre LPF)..... 0...100	Spécifie l'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator
Fc (Fixed Frequency [Hz]) .....0...12.0kHz	Fréquence de l'oscillateur.
Speed (LFO Frequency [Hz]) .0.02...20.0Hz	Vitesse du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur
Depth (LFO Depth)..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pre LPF
Ce paramètre spécifie le degré d'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator. Si le signal entrant est riche en harmoniques, il a tendance à brouiller l'effet. Dans ce cas, diminuez le volume des aigus avec ce paramètre.

: Fixed Frequency [Hz]
Ce paramètre détermine la fréquence (hauteur) de l'oscillateur.

29: SE2: Doppler

Cet effet simule l'effet "Doppler" (la hauteur du son change proportionnellement à son mouvement), effet bien connu des ambulances qui passent et dont la hauteur de la sirène diminue plus l'ambulance s'éloigne. Traitez un signal direct avec cet effet pour obtenir un Chorus insolite.

*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Pitch (Pitch Depth)..... 0...100	Variation de hauteur du son en mouvement
*Pan (Pan Depth) .....–100...+100	Mouvement panoramique du signal
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pitch Depth
L'effet Doppler signifie que la hauteur du signal augmente lorsque le signal s'approche et qu'elle diminue lorsque le signal s'éloigne. Ce paramètre sert à spécifier cette variation de hauteur.

: Pan Depth
Ce paramètre permet de déterminer la largeur de l'image stéréo du signal d'effet. Avec des valeurs élevées, le son semble venir et aller sur de longues distances. Lorsque les valeurs sont positives, le son va de gauche à droite; il ira de droite à gauche pour des valeurs négatives.

30: SE3: St. Analog Record
(Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit provoqué par les griffes et la poussière sur les disques analogiques. Il reproduit également la modulation produite par un tourne-disque déformé.

RPM (Speed [RPM]).....33 1/3, 45, 78	Vitesse de rotation du "disque"
*Wah (Flutter)..... 0...100	Détermine la profondeur de modulation
NsDens (Noise Density) ..... 0...100	Définit la densité du bruit
NsTone (Noise Tone) ..... 0...100	Détermine la tonalité du bruit
NsLvl (Noise Level)..... 0...100	Règle le niveau de bruit
ClkLvl (Click Level) ..... 0...100	Détermine le volume du "clic"
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
Fc (Pre EQ Cutoff [Hz]) .....300...10.0kHz	Définit la fréquence centrale de l'égaliseur
Q (Q)..... 0.5...10.0	Définit la largeur de bande de l'égaliseur
GLevel (Gain [dB]) .....–18.0..+18.0	Règle le gain de l'égaliseur
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Wah (Flutter)
Ce paramètre vous permet de déterminer la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque déformé.

: Click Level
Ce paramètre permet de régler le volume du "clic" qui se produit une fois lors de chaque rotation du tourne-disque. Cette simulation reproduit le bruit du disque ainsi que le bruit typique de la fin de la lecture du disque.

31: SE4: Talking Modulator

Cet effet confère au signal entrant un caractère plutôt insolite. Il a en effet tendance à rappeler vaguement une voix humaine. En modifiant le timbre avec un modulateur dynamique, vous obtenez un effet qui rappelle les instruments "parlants".

*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.00Hz	Détermine la vitesse du LFO
VTop (Voice Top)..... A, I, U, E, O	Voyelle utilisée pour la plage supérieure
VCentr (Voice Center) ..... A, I, U, E, O	Voyelle utilisée pour la plage moyenne
VBotom (Voice Bottom) ..... A, I, U, E, O	Voyelle utilisée pour la plage supérieure
Formnt (Formant Shift) .....–100...+100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
Reso (Resonance)..... 0...100	Définit le niveau de résonance de l'effet vocal.
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Formant Shift
Ce paramètre permet de spécifier la fréquence sur laquelle agit l'effet. Si l'effet doit uniquement porter sur les fréquences aiguës, il convient de choisir une valeur plutôt élevée. Pour traiter les fréquences graves, vous devez donc choisir une valeur relativement basse.

: Resonance
Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance appliquée au son vocal. Plus la valeur est élevée, plus le son aura "du caractère".

Effet d'insertion (2in2outx2), effet final

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion**, uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**2in2outx2**". Vous pouvez en outre assigner ces algorithmes à l'**effet final**.

Large size LS1 – LS7
Catégorie: Effets à calculs intensifs

32: LS1: St.Graphic 7band EQ (Stereo Graphic 7band EQ)

Voici un égaliseur graphique stéréo à sept bandes. Le graphique à l'écran vous donne une idée de la réponse en fréquence programmée. Vous pouvez choisir un réglage de fréquence centrale pour chaque bande parmi 12 types selon le son voulu.

Type (Type)	1:Wide1, 2:Wide2, 3:Wide3, 4:HalfW1, 5:HalfW2, 6:HalfW3, 7:Low, 8:WideLo, 9:Mid, 10:WideM, 11:High, 12:WideHi	Sélection d'une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande
Trim (Trim)	0...100	Détermine le niveau d'entrée
B1 (Band1 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 1
B2 (Band2 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 2
B3 (Band3 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 3
B4 (Band4 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 4
B5 (Band5 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 5
B6 (Band6 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 6
B7 (Band7 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 7
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Type
Ce paramètre permet de choisir une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande.

33: LS2: St.Multiband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

Voici un limiteur multi-bandes stéréo.

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
LoOfst (Low Offset [dB])	–40...0dB	Atténuation des fréquences graves de déclenchement.
MdOfst (Mid Offset [dB])	–40...0dB	Atténuation des fréquences moyennes de déclenchement
HiOfst (High Offset [dB])	–40...0dB	Atténuation des fréquences aiguës de déclenchement
GLevel (Gain Adjust [dB])	–Inf, –38...+24dB	Accentuation/atténuation du niveau de sortie
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

34: LS3: Vocoder

Cet effet applique les caractéristiques du signal du canal droit (modulateur) au signal du canal gauche (porteur). Cet effet est souvent utilisé pour produire le son de divers instruments en utilisant une voix via un microphone pour le modulateur. Si vous utilisez des sons de percussion ou des effets spéciaux, vous obtiendrez un effet particulier. Des sons de cordes ou de guitare, riches en harmoniques, se prêtent bien au rôle de porteur.

Carri (L [Carrier] Trim)	0...100	Niveau d'entrée du canal gauche (porteur)
Modul (R [Modulator] Trim)	0...100	Niveau d'entrée du canal droit (modulateur)
Formnt (Formant Shift)	–2...+2	Détermine la hauteur de la fréquence pour l'effet Vocoder
Respo (Response)	0...100	Vitesse de la réaction à l'entrée du modulateur
NLevel (Noise Level)	0...100	Niveau du bruit blanc envoyé au porteur (Carrier)
LoGain (Low Gain [dB])	–12...+12	Niveau de sortie des graves du Vocoder
HiGain (High Gain [dB])	–12...+12	Niveau de sortie des aigus du Vocoder
HiMix (Modulator High Mix)	0...100	Niveau des aigus dans le signal du modulateur
Bal (Vocoder/Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Vocode	Balance entre la sortie du Vocoder et le signal porteur
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Formant Shift
En décalant le filtre du porteur (Carrier), vous pouvez régler la hauteur de la plage de fréquence touchée par l'effet Vocoder. Le timbre change de façon significative.

: Noise Level
Ce paramètre vous permet d'ajouter du bruit blanc (et des harmoniques) au signal du porteur (Carrier).

: Modulator High Mix
Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'aigu du signal du canal droit (modulateur). S'il s'agit d'une voix humaine, il rend les paroles plus intelligibles.

: Vocoder/Carrier, : Wet/Dry
Le paramètre "Vocoder/Carrier" détermine la balance entre le signal du Vocoder et celui du canal gauche (porteur). Le paramètre "Wet/Dry" règle la balance entre le signal d'effet et le signal direct.
Si vous souhaitez modifier l'intensité de l'effet Vocoder, sélectionnez "**Wet**" pour "Wet/Dry" et réglez la balance avec le paramètre "Vocoder/Carrier".

35: LS4: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Voici un transposeur stéréo. La transposition des canaux gauche et droit peut être opposée.

Mode (Mode)	Slow, Medium, Fast	Sélection du mode Pitch Shifter
L/R (L/R Pitch)	Normal, Up/Dwn	Spécifie si la transposition des canaux gauche et droit est ou non opposée
*Pitch (Pitch Shift [1/2tone])	–24...+24	Transposition par pas de demi-tons
Fine (Fine [cent])	–100...+100c	Règle l'intervalle Pitch Shift par cents
LDly (Lch Delay [msec])	0...1000ms	Temps de retard du canal gauche
RDly (Rch Delay [msec])	0...1000ms	Temps de retard du canal droit
FPoint (Feedback Position)	Pre, Post	Détermine la position de réinjection
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
Spread (Spread)	–100...+100	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: L/R Pitch
Lorsque vous sélectionnez "**Up/Down**" pour ce paramètre, le signal du canal droit est inversé (transposé vers le haut ou vers le bas). Ainsi, lorsque "Pitch Shift" est positif, le canal droit est transposé vers le bas par rapport au signal original. Vous pouvez utiliser une pédale d'expression, etc pour piloter la transposition du canal gauche.

: Mode, Fine
Si Cntrl pilote la hauteur (Pitch) et que vous changez le paramètre Mode ou Fine, vous devez sans doute corriger les réglages des paramètres Max et Min.

36: LS5: Early Reflections L

Les réflexions premières de cet algorithme peuvent être deux fois plus longues que celles de l'effet équivalent ne nécessitant pas autant de calculs.

Type (Type) ..... Sharp, Loose, Modula, Revers	Courbe de chute des réflexions premières
Time (ER Time [msec]) ..... 10...1600ms	Durée des réflexions premières
PreDly (Pre Delay [msec]) ..... 0...200ms	Retard entre le signal original et les premières réflexions
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur appliqué au signal d'effet
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) .... –15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ... –15.0...+15.0	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

37: LS6: Rotary Speaker

Cet effet simule les hauts-parleurs rotatifs et l'effet est rendu plus réaliste encore par une simulation distincte du rotor des graves et du pavillon des aigus. De plus, cet effet permet de "modifier" l'emplacement des micros virtuels captant le son.

ODSW (OverDrive SW) ..... Off, On	Active/coupe la distorsion
DGain (OverDrive Gain) ..... 0...100	Intensité de la distorsion
DLevel (OverDrive Level)..... 0...100	Niveau de la distorsion
DTone (OverDrive Tone) ..... 0...15	Timbre de la distorsion
SPsim (Speaker Simulator) ..... Off, On	Active/coupe la simulation de haut-parleur
Mode (Mode Switch)..... Rotate, Stop	Active/coupe la rotation
Speed (Speed Switch)..... Slow, Fast	Sélection de la vitesse lente ou rapide
RotAcc (Rotor Acceleration)..... 0...100	Vitesse de transition pour le grave (rotation du rotor)
Rotor (Rotor Ratio) ..... Stop, 0.50...2.00	Spécifie la vitesse de rotation pour le grave La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation
HrnAcc (Horn Acceleration)..... 0...100	Vitesse de transition pour l'aigu (rotation du pavillon)
Horn (Horn Ratio) ..... Stop, 0.50...2.00	Spécifie la vitesse de rotation pour l'aigu (pavillon) La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation
HRBal (Horn/Rotor Balance) ..... Rotor, 1...99, Horn	Balance de volume entre les aiguës et les graves
MicDst (Mic Distance)..... 0...100	Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif
Spread (Mic Spread) ..... 0...100	Angle des micros gauche et droit
Mix (Wet/Dry)..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Horn Acceleration, : Rotor Acceleration
Sur un haut-parleur rotatif réel, la vitesse de rotation change progressivement lorsque vous optez pour l'autre vitesse. Les paramètres "HrnAcc" et "RotAcc" déterminent la vitesse de transition (d'accélération ou de décélération) de la rotation du pavillon et du rotor.

: Mic Distance, : Mic Spread
Simulation de placement de micros stéréo.

38: LS7: Center Canceller

Quand vous appliquez cet effet à un signal stéréo, tous les signaux se trouvant au centre de l'image (chant, guitare solo, etc.) sont supprimés par une inversion de phase. Vous pouvez même modifier la hauteur.

Pitch (Pitch) ..... –12...0...+12	Transposition par pas de demi-tons
Adjust (Adjust) ..... L50...CNT...R50	Choix de l'emplacement stéréo supprimé
Himix (Center Hi mix) ..... 0...100	Quantité de mélange des fréquences aiguës dans le signal situé au centre (c.-à-d. l'intensité de suppression de ces fréquences)
Lomix (Center Lo mix) ..... 0...100	Quantité de mélange des fréquences graves dans le signal situé au centre

Effet d'insertion (1in2outx2)

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion**, uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in2outx2**".

Les algorithmes **GT1~VO2** sont des multi-effets pour guitare, basse et chant. Ils contiennent chacun jusqu'à cinq blocs d'effet connectés en série.

Exemple

Numéro d'algorithme: Numéro de catégorie: Nom d'algorithme [Nom des effets dans la chaîne]

39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/Fl, S.Dly]

Vous trouverez plus loin un schéma illustrant la structure de ces multi-effets.

Voyez la description des paramètres d'effets ci-après dans la section "Blocs d'effet des multi-algorithmes GT1~VO2 et leurs paramètres".

GT1~GT6
Catégorie: Multi-effets pour guitare

39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/Fl, S.Dly]

40: GT2: Guitar Multi2 [Wah, Dist, NR, Delay]

41: GT3: Guitar Multi3 [Dist, NR, AmpSim, CabRes, Delay]

42: GT4: Guitar Multi4 [Comp, P4EQ, AmpSim, Cho/Fl, S.Dly]

43: GT5: Guitar Multi5 [Wah, Comp, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

44: GT6: Guitar Multi6 [Comp, P4EQ, Pitch, Delay]

AS1~AS3
Catégorie: Simulation d'ampli de guitare

45: AS1: Amp Simulator1 [NR, AmpSim, CabRes, Cho/Fl, S.Dly]

46: AS2: Amp Simulator2 [NR, AmpSim, CabRes, Treml, Delay]

47: AS3: Amp Simulator3 [NR, AmpSim, CabRes, Phaser, Delay]

PA1
Catégorie: Simulation de préampli

48: PA1: Pre Amp Simulator
[Dist, NR, Tone, AmpSim]

EB1~EB3
Catégorie: Multi-effets pour Basse

49: EB1: Bass Multi1
[Comp, Exctr, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

50: EB2: Bass Multi2
[Dist, NR, Filter, Delay]

51: EB3: Bass Multi3
[Comp, P4EQ, Gate]

MS1
Catégorie: Simulation de microphone

52: MS1: Mic Multi
[CabRes, MicSim, Comp]

VO1~VO2
Catégorie: Multi-effets pour le chant

53: VO1: Vocal Multi1
[Comp, Exctr, Pitch, S.Dly]

54: VO2: Vocal Multi2
[NR, DeEss, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

Blocs d'effet des multi-algorithmes GT1~VO2 et leurs paramètres

Les blocs d'effet des multi-algorithmes proposent les paramètres suivants.

Dist (distorsion)

Ce paramètre permet d'ajouter de la distorsion au signal.

Type (DriveType)	Tube, Crunch, Scream, HotBox, Higain, Valve, Crush, Scoop, Fuzz	Définit le type de distorsion
Drive (Drive)	1...100	Intensité de la distorsion
Treble (Treble)	–15.0...+15.0	Niveau des aigus
Level (Level)	0...100	Détermine le niveau de sortie

NR (élimination de bruit)

Ce paramètre permet d'éliminer le bruit/bourdonnement.

Thrsh (Threshold)	–40.0...–1.0	Niveau en-dessous duquel l'élimination de bruit est activée

Comp (compresseur/limiteur)

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attck (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
GLevel (Gain Adjust [dB])	–Inf, –38...+24dB	Correction de niveau du compresseur

P4EQ (égaliseur paramétrique à 4 bandes)

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	50...5.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
G4 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 4
Trim	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique

Exctr (Exciter)

Blend (Exciter Blend)	–100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)	0...140	Fréquence qui est accentuée
EQ Trim	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus

Wah

Cet effet Wah stéréo peut être piloté avec une pédale d'expression ou de manière automatique (avec un LFO).

FcBtm (Frequency Bottom)	0...100	Spécifie la limite inférieure de la fréquence centrale de l'effet wah
FcTop (Frequency Top)	0...100	Spécifie la limite supérieure de la fréquence centrale de l'effet wah
*Mode (Sweep Mode)	Auto, Pedal	Permet de choisir le contrôle Auto-Wah ou celui de la pédale.
LFOlvl (LFO Level)	0...100	Niveau du LFO ajouté au signal de pilotage
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Reso (Resonance)	0...100	Définit le degré de résonance
LPF (LPF)	Off, On	Active/coupe le filtre passe-bas de l'effet wah

:Mode
Si vous voulez piloter l'effet Wah avec une pédale d'expression, choisissez le réglage "**Pedal**" (→p.126).

Filter

Il s'agit d'un filtre à résonance dont vous pouvez modifier la fréquence centrale avec une enveloppe.

Type (Filter Type)	LPF, BPF, HPF	Spécifie le type de filtre
Sens (Sensitivity)	0...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)	1...100	Détermine le niveau d'attaque
Manual (Manual)	0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
Reso (Resonance)	0...100	Définit le degré de résonance
Polrty (Polarity)	+, –	Polarité (direction du filtre)

AmpSim (simulation d'amplificateur)

Cet effet permet de simuler les caractéristiques acoustiques d'un amplificateur de guitare. Utilisez cet effet si vous connectez directement votre guitare au D1600, cela vous permettra d'obtenir un timbre un peu moins "stérile".

Type (Amplifier Type)	AMP1...5	Choix du type d'ampli de guitare

CabRes (résonance d'enceinte)

Cet effet permet de simuler la résonance de l'enceinte d'un ampli de guitare.

L'effet "AmpSimulator" convient particulièrement quand vous connectez directement une guitare au D1600.

Type (Cabinet Type)	1 × 8, 1 × 10, 1 × 12, 2 × 12, 4 × 10, 4 × 12	Choix du type d'enceinte
Depth	0...100	Intensité de l'effet

Tone

Cet effet permet de simuler les réglages de timbre d'un ampli de guitare. Vous pouvez en outre spécifier le caractère des "lampes".

Bass (Bass)	0...100	Niveau des graves
Middle (Middle)	0...100	Niveau des médiums
Treble (Treble)	0...100	Niveau des aigus
Tube (Tube Type)	SS, 1...99, Tube	Spécifie le son à lampes (ou "SS"- à transistors)

Gate

Thrshl (Threshold)	0...127	Niveau à partir duquel le Gate s'ouvre
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
Respo (Response)	1...100	Réponse du Gate aux changements de niveau

DeEss (Deesser)

Utilisez cet effet pour adoucir les sifflantes dans le chant.

Sense (Sensitivity)	0...100	Spécifie la sensibilité
Fc (Side Band EQ fc)	500...20.0kHz	Fréquence centrale de l'égaliseur de déclenchement
Q (Side Band EQ Q)	0.5...10	Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Gain (Side Band EQ Gain)	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrsh (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attck (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
Level (Gain Adjust [dB])	–Inf, –38...+24dB	Spécifie le niveau de sortie

Cho/Fl (Chorus/Flanger)

Cet effet module la hauteur du signal traité et permet d'obtenir un son plus rempli. "DTime" permet d'ajouter du retard au signal de modulation et même changer la nature de l'effet.

DTime (Delay Time)	0.0...50.0ms	Temps de retard
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed (LFO Frequency)	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
Trim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mode (Output Mode)	Normal, Invert	Phase du canal droit de Chorus/Flanger
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

:Output Mode

Avec "**Invert**", la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son.

Treml (Tremolo)

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	–100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed(LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

Phaser

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed(LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Manual (Manual)	0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Reso (Resonance)	–100...+100	Définit le degré de résonance
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Phaser

Delay

Cet effet génère des répétitions (des copies retardées) du signal d'entrée. Cet effet comporte une entrée mono et une sortie stéréo.

DTime (Delay Time)	1...680ms	Temps de retard
Fdback (FeedBack)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp)	0...100	Atténuation des aigus dans le signal de réinjection
LoDamp (Low Damp)	0...100	Atténuation des graves dans le signal de réinjection
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

S.Dly (Stereo Delay)

Il s'agit d'une autre variante d'effet "Delay". Vous pouvez appliquer cet effet à deux signaux d'entrée différents.

Pitch (Pitch Shifter)

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous avez le choix parmi 3 types: Fast (réaction rapide), Medium et Slow (plus grande fidélité). En vous servant du Delay, vous pouvez même créer des effets dont la hauteur monte ou descend progressivement.

Mode (Mode)	Slow, Medium, Fast	Détermine le mode Pitch Shifter
*Pitch (Pitch Shift [1/2tone])	–24...+24	Transposition par pas de demi-tons
Fine (Fine [cent])	–100...+100c	Règle l'intervalle Pitch Shift par cents
DTime (Delay Time [msec])	0...500ms	Temps de retard
FbSel (Feedback Position Select).	Pre, Post	Détermine la position de réinjection
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Mode

Ce paramètre vous permet de faire un compromis entre la réponse et la qualité. En mode "**Slow**", la qualité du signal transposé est semblable à celle du signal original. En mode "**Fast**", le Pitch Shifter devient plus rapide mais perd sur le plan de la qualité. "**Medium**" se situe entre ces deux extrêmes. Si l'intervalle désiré n'est pas très grand, vous pouvez sélectionner le mode "**Fast**". Pour des transpositions plus importantes, vous avez intérêt à choisir "**Slow**".

: Mode, Fine
Si Cntrl pilote la hauteur (Pitch) et que vous changez le paramètre Mode ou Fine, vous devez sans doute corriger les réglages des paramètres Max et Min.

: Feedback Position Select, : Feedback
Lorsque "Feedback Position" est sur "**Pre**", le signal transposé est reinjecté à l'effet. Si vous sélectionnez une valeur élevée pour le paramètre "Fdback", la hauteur monte (ou baisse) de plus en plus lors de chaque répétition du Feedback.
Si "Feedback Position" est sur "**Post**", le signal n'est pas renvoyé au Pitch Shifter. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre "Fdback", le son transposé sera répété à la même hauteur.

MicSim (Simulation de microphone)

Grâce au simulateur de microphone, vous pouvez donner l'impression que vos enregistrements réalisés avec de simples microphones dynamiques ont été captés avec des micros à condensateur/à lampes (des micros nettement plus coûteux).

InMic (Input Mic Type)	Vo.Dy, Mlt.Dy	Spécifiez ici le type de micro utilisé pour l'enregistrement
OutMic (Output Mic Type)	Vnt.Dy, Mlt.Cn, Pc.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tb, BDr.Dy	Choisissez le caractère du micro souhaité (micro simulé)
Set (Setting)	Close, On, Off, Far	Distance entre le micro et la source de son
Trim (Trim)	0...100	Réglage de niveau

: Input Mic Type
Vo.Dy Un microphone dynamique utilisé très fréquemment pour le chant en raison de la présence de son signal et de sa quasi-immunité contre le Larsen ou les plosives.
Mlt.Dy Un microphone dynamique adapté à presque tous les signaux (instruments, chant, etc.), offrant une clarté remarquable et une bonne définition.

: Output Mic Type
Vnt.Dy Un microphone dynamique "classique" produisant un son particulièrement chaud et plein. Convient particulièrement pour le chant.
Mlt.Cn Simulation d'un microphone à condensateur "All-Round" offrant un spectre de fréquences très large. Ce type convient pour la plupart des instruments.
Pc.Cn Simulation d'un microphone à condensateur de taille réduite idéal pour la prise de son de batterie et de guitare acoustique en raison de la clarté des aigus.
Whale Simulation d'un microphone dynamique de son très clair et de bonne réponse en fréquence. Convient parfaitement pour la batterie.
Vo.Cn Simulation d'un microphone dynamique "officiel" de studio destiné au chant, aux instruments acoustiques et à la parole.
Vo.Tb Simulation d'un micro à lampes du type utilisé pour le chant dans pratiquement tous les studios d'enregistrement.
BDr.Dy Simulation d'un micro dynamique assez grand, utilisé principalement pour la prise de son de la grosse caisse. Ce type de micro permet même de simuler la pression d'air rencontrée lors de prise de son en "Close Miking".

: Set
Ce paramètre sert à régler l'emplacement du microphone simulé. Les réglages "**Close**" et "**On**" fournissent une réponse des graves plus étendue (en raison de la proximité de la source sonore). Selon les cas, vous devrez réduire un peu le niveau avec "Trim".

Effet d'insertion (1in1outx4)

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion** uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx4**".
Vous pouvez donc assigner des effets différents à quatre pistes.

Les algorithmes **MM1~MM33** contiennent deux effets mono connectés en série.

Exemple

Numéro d'algorithme: Numéro de catégorie: Nom d'algorithme
[Nom des effets dans la chaîne]

55: MM1: P4EQ – Exciter
[P4EQ Excit1]

La construction des multi-effets est décrite ci-dessous.

Vous trouverez une description des paramètres disponibles dans la section "MM1~33: Multi-algorithmes et leurs paramètres".

55: MM1: P4EQ – Exciter
[P4EQ, Excit1]

56: MM2: P4EQ – Wah
[P4EQ, Wah]

57: MM3: P4EQ – Cho/Flng
[P4EQ, ChFl1]

58: MM4: P4EQ – Phaser
[P4EQ, Phaser]

59: MM5: P4EQ – Mt.Delay
[P4EQ, Mt.Dly]

60: MM6: Comp – Wah
[Comp2, Wah]

61: MM7: Comp – AmpSim
[Comp2, AmpSim]

62: MM8: Comp – OD/HiG
[Comp1, ODHiG]

63: MM9: Comp – P4EQ
[Comp1, P4EQ]

64: MM10: Comp – Cho/Flng
[Comp2, ChFl1]

65: MM11: Comp – Phaser
[Comp2, Phaser]

66: MM12: Comp – Mt.Delay
[Comp2, Mt.Dly]

67: MM13: Exciter – Comp
[Excit2, Comp1]

68: MM14: Exciter – Limiter
[Excit2, Lmtr]

69: MM15: Exciter – Cho/Flng
[Excit2, ChFl1]

70: MM16: Exciter – Phaser
[Excit2, Phaser]

71: MM17: Exciter – Mt.Delay
[Excit2, Mt.Dly]

72: MM18: Limiter – P4EQ
[Lmtr, P4EQ]

73: MM19: Limiter – Cho/Flng
[Lmtr, ChFl2]

74: MM20: Limiter – Phaser
[Lmtr, Phaser]

75: MM21: Limiter – Mt.Delay
[Lmtr, Mt.Dly]

76: MM22: OD/HiG – Cho/Flng
[ODHiG, ChFl1]

77: MM23: OD/HiG – Phaser
[ODHiG, Phaser]

78: MM24: OD/HiG – Mt.Delay
[ODHiG, Mt.Dly]

79: MM25: OD/HiG – AmpSim
[ODHiG, AmpSim]

80: MM26: Wah – AmpSim
[Wah, AmpSim]

81: MM27: Decimator – AmpSim
[Decim, AmpSim]

82: MM28: Decimator – Comp
[Decim, Comp1]

83: MM29: Cho/Flng – Mt.Delay
[ChFl2, Mt.Dly]

84: MM30: Phaser – Cho/Flng
[Phaser, ChFl2]

85: MM31: AmpSim – Tremolo
[AmpSim, Trml]

86: MM32: Reverb – Gate
[Reverb, Gate]

87: MM33: MicSim – Limiter
[MicSim, Lmtr]

MM1~33: Multi-algorithmes et leurs paramètres

Voyons à présent les paramètres des multi-algorithmes ci-dessus.

P4EQ (Egaliseur paramétrique à 4 bandes)

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20Hz...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	50Hz...5.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300Hz...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500Hz...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
Gain4 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 4
Trim (Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique

Excit1 (Exciter1)

Blend (Exciter Blend)	–100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)	0...140	Fréquence qui est accentuée

Excit2 (Exciter2)

Identique à Exciter 1, mais offre un LPF & HPF à l'entrée de l'Exciter.

Blend (Exciter Blend)	–100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)	0...140	Fréquence qui est accentuée
Trim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus

Wah (Wah/Auto Wah)

FcBtm (Frequency Bottom)	0...100	Limite inférieure de la bande de fréquence de l'effet Wah
FcTop (Frequency Top)	0...100	Limite supérieure de la bande de fréquence de l'effet Wah
*Mode (Sweep Mode)	Auto, Pedal, LFO	Pilotage de l'effet Wah: automatique, LFO ou pédale d'expression
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Reso (Resonance)	0...100	Définit le degré de résonance
LPF (LPF)	Off, On	Activation/désactivation du filtre passe-bas de l'effet Wah

:Mode
Choisissez "**Pedal**" si vous voulez piloter l'effet Wah avec une pédale d'expression.

Comp1 (Compresseur1)

Sense (Sensitivity)	1...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)	1...100	Détermine le niveau d'attaque
Level (Output Level)	0...100	Détermine le niveau de sortie du compresseur

Comp2 (Compresseur 2)

Identique à Comp1, mais offre un LPF & HPF à l'entrée.

Sense (Sensitivity)	1...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)	1...100	Détermine le niveau d'attaque
Trim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
HEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
Level (Output Level)	0...100	Détermine le niveau de sortie du compresseur

Lmtr (Limiter)

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attck (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
GLevel (Gain Adjust [dB])	–Inf, –38...+24dB	Correction de niveau du limiteur

AmpSim (Simulation d'amplificateur)

Type (Amplifier Type)	SS, EL84, 6L6	Choix du type d'ampli de guitare

MicSim (Simulation de microphone)

Voyez la p.123.

Decima (Decimator)

LPF (Pre LPF)	Off, On	Permet de spécifier si le bruit typique produit par de la réduction de fréquence d'échantillonnage est audible ou non
Fs(Sampling Frequency [Hz])	1.0k...44.1k	Détermine la fréquence d'échantillonnage
Bit (Resolution)	4...24	Détermine la longueur en bits des données
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des fréquences aiguës
Level (Output Level)	0...100	Niveau de sortie du Decimator

ODHiG (Overdrive/ High Gain)

Mode (Drive Mode)	OD(Overdrive), HiG(Hi-Gain)	Choix du mode Overdrive ou Hyper-Gain (forte distorsion)
*Drive (Drive)	1...100	Intensité de la distorsion
Level (Output Level)	0...50	Niveau de sortie de l'Overdrive
LoFc (Low Cutoff [Hz])	20Hz...1.0kHz	Fréquence limite des graves (en plateau).
LoG (Gain [dB])	–18...+18dB	Niveau des graves
Md1Fc (Mid1 Cutoff [Hz])	300Hz...10.0kHz	Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)
Md1Q (Q)	0.5...10.0	Largeur de bande de Mid/High EQ 1
Md1G (Gain [dB])	–18...+18dB	Niveau de la bande Mid/High EQ 1
Md2Fc (Mid2 Cutoff [Hz])	500Hz...20.0kHz	Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)
Md2Q (Q)	0.5...10.0	Largeur de bande de Mid/High EQ 2
Md2G (Gain [dB])	–18...+18dB	Niveau de la bande Mid/High EQ 2

ChFl1 (Chorus/Flanger)

DTime (Delay Time [msec])	0.0...50.0ms	Temps de retard
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Chorus/Flanger

ChFl2 (Chorus/Flanger2)

DTime (Delay Time [msec])	0.0...50.0ms	Temps de retard
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Chorus/Flanger

Phaser

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Manual (Manual)	0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Reso (Resonance)	–100...+100	Définit le degré de résonance
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Phaser

Trml (Tremolo)

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	–100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO

Mt.Dly (Multitap-Delay)

T1Time (Tap1 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap1
T2Time (Tap2 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap2
T1Lvl (Tap1 Level)	0...100	Niveau de sortie de Tap1
Fdback (Feedback)	–100...+100	Degré de réinjection de Tap2
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance de l'effet Multitap-Delay

Reverb (Mono Reverb)

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0sec	Détermine le temps de réverbération
HiDamp (High Damp [%])	0...100%	Degré d'atténuation des aigus
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200msec	Retard du signal de réverbération et du signal de déclenchement du Gate
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
RevBal (Reverb Balance)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance de l'effet de réverbération

Gate

Contrl (Input Reverb Mix)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance entre le signal original et le signal de réverbération pour le déclenchement du Gate
Polrty (Polarity)	+, –	Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé
Thrshl (Threshold)	0...100	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement

Le Gate de 86:MM32: Reverb-Gate influence le signal d'effet (c.-à.-d. le signal de réverbération).
Cela signifie que le commutateur de l'effet Gate est lié à l'effet de réverbération et ne peut être activé/désactivé que s'il y a un signal de réverbération.

Effet d'insertion (1in1outx8)

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion** uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx8**".
Vous pouvez traiter le son de huit canaux/pistes avec des effets différents.

Les algorithmes **MN1~MN11** sont mono.

Les algorithmes "**1in1outx8**" n'offrent pas le pilotage en temps réel via une pédale d'expression, etc.

88: MN1: OverDrive/HighGain

Offre les mêmes paramètres que ODHIG.

89: MN2: Compressor2

Offre les mêmes paramètres que Comp2.

90: MN3: Limiter

Offre les mêmes paramètres que Limitr.

91: MN4: Gate

Polrty ([G] Polarity)	+, –	Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé
Thrshl (Threshold)	0...100	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué
Attack ([G] Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement

92: MN5: Exciter2

Offre les mêmes paramètres que Excit2.

93: MN6: Parametric 4band EQ

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20Hz...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	300Hz...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300Hz...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500Hz...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
G4 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 4
Trim (Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique

94: MN7: Amp Simulator

Type (Amplifier Type)	AMP1...5	Choix du type d'ampli de guitare

95: MN8: Multitap Delay

Offre les mêmes paramètres que Mt.Dly.

96: MN9: Chorus/Flanger2

Offre les mêmes paramètres que ChFl2.

97: MN10: Phaser

Offre les mêmes paramètres que Phaser.

98: MN11: Expander

Cet effet permet de rendre le signal plus compact et d'améliorer la plage dynamique tout en rehaussant le niveau des signaux en-dessous du seuil défini.

Thrshl (Threshold)	0...127	Détermine le niveau à partir duquel l'effet est appliqué
Attack (Attack)	1...100	Taux d'attaque (vitesse)
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
Ratio (Ratio)	1.0:1...inf:1	Taux de compression
Respo (Response)	1...100	Réponse de l'effet aux changements du signal d'entrée

Pilotage en temps réel des effets

Cntrl (Control)

Dans certains cas, vous pouvez choisir le paramètre d'effet que vous voulez piloter. Le pilotage de l'effet peut être effectué avec une pédale d'expression en option ou via MIDI. Vous pouvez programmer la plage de réglage pour le pilotage du paramètre en question.

Param (Parameter)	***	Paramètre à piloter
Max	***	Valeur maximum pouvant être choisie avec la source de pilotage choisie
Min	***	Valeur minimum pouvant être choisie avec la source de pilotage choisie

: Param

Choisissez ici le paramètre que vous voulez piloter. Les possibilités sont fonction de l'algorithme choisi.
Exemple: Pour "**Cho/Fl-Depth**", vous pouvez utiliser "Param" afin de piloter le paramètre "**Depth**" de l'effet Chorus/Flanger. Si vous choisissez "**Off**", vous ne pourrez pas piloter de paramètre.

: Max, : Min

Ces paramètres servent à définir la limite supérieure et la limite inférieure de la plage de réglage assignée à la source de pilotage choisie. Si "Max" est plus petit que "Min", la fonction de la source de pilotage est inversée (dans ce cas, une valeur de pilotage plus basse = une valeur de paramètre plus élevée). La plage de réglage disponible dépend du choix du paramètre à piloter. Si vous avez réglé "Param" sur "**Off**" ou "**Wah**", "Max" et "Min" ne sont pas affichés.

Utilisation d'une pédale d'expression comme pédale WahWah

① Voyez la section "Contrôle d'un effet avec un dispositif externe" (→p.47) et réglez le paramètre "Device", etc. comme bon vous semble. Choisissez un algorithme offrant un effet Wah.
② Appuyez sur l'"(icône d'effet)" de "**Cntrl**" et réglez "Param" sur "**Wah**".
③ Appuyez sur l'"(icône d'effet)" de "**Wah**" et réglez "Mode" sur "**Pedal**".

Appendices

En cas de problème

Pas de son!

☐ Le D1600 et les autres appareils sont-ils sous tension (→p.17)?

Les signaux des pistes sont inaudibles

☐ Le curseur [MASTER] ou la commande [PHONES] du D1600 est-il/elle sur le minimum?

☐ Les niveaux de volume de canal sont-ils coupés? Si vous avez séparé deux canaux accouplés ou que vous chargez une scène, les niveaux de volume peuvent ne pas correspondre aux positions des curseurs.
→ Pour rétablir la correspondance entre les niveaux et les curseurs, montez et abaissez les curseurs. Réglez ensuite la balance comme bon vous semble.

☐ Avez-vous réglé le bouton [TRACK STATUS] en question sur **MUTE** (→p.111)?

☐ Avez-vous activé la fonction Solo (→p.109)?

☐ Si, lorsque vous effectuez une correction automatique (Auto Punch), vous n'entendez pas les signaux des pistes ([TRACK STATUS]= **REC**) avant et après l'extrait d'enregistrement défini, vérifiez si vous n'avez pas **activé** le paramètre "AutoIn" de la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.110).

☐ Si vous avez choisi le signal Cue, vous avez peut-être baissé le niveau de chaque canal du mélangeur.
→ Augmentez le niveau des canaux du mélangeur assignés au signal Cue avec le paramètre Cue de la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.110).

Le son d'entrée est inaudible ou trop bas

☐ Avez-vous assigné le signal d'entrée en question à un canal du mélangeur?
→ Appelez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" et assignez l'entrée à un canal du mélangeur (→p.23).

☐ Assurez-vous que le D1600 reçoit bien un signal d'entrée.
→ Choisissez la page onglet [METER/TRACK VIEW] et réglez "SelectDisplay" sur "**PostFdr**". Si l'affichage de niveau du canal en question ne réagit pas, cela signifie que le D1600 ne reçoit pas de signal.
Augmentez le niveau des curseurs [CHANNEL] et [MASTER]. Si l'affichage de niveau ne bouge toujours pas, alors aucun signal n'est reçu.

☐ Les réglages d'écoute (Monitor) sont-ils corrects?
→ Passez à la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" et choisissez le signal que vous voulez écouter. (En règle générale, vous **activerez** "**MasterLR**"). Si vous **activez** "**Rhythm**" ou "**Cue**", vous devrez augmenter les niveaux correspondants (→p.110).

☐ Avez-vous réglé le bouton [TRACK STATUS] sur **REC** ou **INPUT** (→p.111)?

☐ Avez-vous réglé la commande [TRIM] sur une valeur appropriée?

☐ Si le signal d'entrée d'une piste dont vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **REC** n'est plus audible pendant la reproduction, vérifiez si vous n'avez pas **désactivé** le paramètre "AutoIn" de la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.110).

☐ Si vous avez choisi "Cue" comme signal d'écoute, avez-vous réglé le signal à un niveau suffisant?
→ Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor", appuyez sur le bouton "Level" et réglez le niveau d'écoute Cue (→p.110).

☐ Dans certains cas, le signal de l'entrée numérique pourrait être inaudible pendant environ 2~3 secondes. Cela est généralement dû à une conversion de la fréquence d'échantillonnage du signal de source (de 48kHz à 44,1kHz, par ex.). Le convertisseur interne doit donc s'adapter à ce changement – ce qui prend quelques secondes. Patience donc!

☐ Utilisez-vous un format numérique qui n'est pas reconnu?
→ Branchez un instrument ou un appareil audio numérique qui supporte les formats CP-1201 ou S/P DIF.

Pas de signal du CD audio reproduit par le graveur CD-R/RW interne

☐ Avez-vous assigné correctement le signal du graveur interne CD-R/RW à un canal du mélangeur?
→ Utilisez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" pour assigner le signal du graveur à un canal du mélangeur et réglez [TRACK STATUS] sur INPUT (orange).

☐ Avez-vous installé correctement le graveur CD-R/RW?
→ Vérifiez à nouveau la procédure d'installation et assurez-vous que le graveur est correctement installé (→p.136).

Seul le signal du CD audio est audible

☐ Avez-vous activé la fonction "CD Monitor"?
→ Dans ce cas, seul le signal du CD audio reproduit par le graveur interne est présent au bus d'écoute. Si vous ne voulez pas écouter le signal du CD audio chargé dans le graveur interne, veillez donc à désactiver la fonction "CD Monitor (→p.92).

Pas de signal présent à la borne [AUX OUT]

"L'effet externe est inaudible ([AUX OUT])" (→p.129)

Le motif rythmique est inaudible

(→p.129)

Les données reproduites avec la fonction Scrub sont inaudibles.

☐ Avez-vous réglé le compteur de sorte qu'il affiche les données en mesures (MBT)?
→ Si vous avez choisi le format d'affichage en mesures (MBT) pour un Song utilisant la piste de tempo, il pourrait y avoir un décalage entre le moment où vous tournez la molette [VALUE] et la reproduction des données.
→ Quand vous utilisez la fonction Scrub, veuillez régler le format d'affichage du compteur sur la valeur temporelle (MSM) ou les Frames (MSF) (→p.75).

Le curseur ou l'égalisation d'un canal ne fonctionnent pas

Le mouvement des curseurs ne produit pas de changement

☐ Dans le cas des canaux accouplés (1~16), seul le curseur gauche est assigné à la paire. C'est avec ce curseur que vous réglez le niveau des deux canaux.
Dans ce cas, le curseur du canal pair ne joue aucun rôle.

☐ Les niveaux de volume de canal sont-ils coupés? Si vous avez séparé deux canaux accouplés ou que vous chargez une scène, les niveaux de volume peuvent ne pas correspondre aux positions des curseurs.
→ Pour rétablir la correspondance entre les niveaux et les curseurs, montez et abaissez les curseurs. Réglez ensuite la balance comme bon vous semble.

L'égalisation (EQ) ne fonctionne pas

☐ Pour les signaux d'entrée, vous pouvez uniquement appliquer l'égalisation "InEQ". Les paramètres d'égalisation de canal ne sont donc pas disponibles.
→ Passez à la page onglet [INPUT] "InEq1–4" ou "InEq5–8" et effectuez tous les réglages d'égalisation souhaités.

☐ Pour les signaux de reproduction (des pistes), vous pouvez uniquement utiliser les paramètres d'égalisation des canaux correspondants. L'égalisation "InEQ" n'est donc pas possible.
→ Passez à la page onglet [EQ/PHASE] "Eq1–4", "Eq5–8", "Eq9–12"ou "Eq13–16".

☐ L'égalisation (EQ) n'est pas possible pour le signal d'entrée numérique ni le signal de la fonction Rhythm.

Impossible d'enregistrer!

☐ Le curseur [CHANNEL] correspondant n'est-il pas réglé sur la position minimum? (Quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode".)

☐ Le curseur [MASTER] du D1600 n'est-il pas réglé sur la position minimum? (Quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Bounce**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode".)

☐ Avez-vous bien réglé le bouton [TRACK STATUS] de la piste souhaitée sur **REC**?

☐ La capacité du disque dur est-elle suffisante?
→ Choisissez le mode d'affichage "FreeTime" et vérifiez la capacité d'enregistrement encore disponible (→p.35, 75).
→ Effacez les Songs que vous ne voulez pas conserver afin de récupérer de l'espace sur le disque dur (→p.60, 65).

☐ Avez-vous assigné la source d'entrée au bon canal du mélangeur?
→ Activez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" et vérifiez les réglages (→p.23).

☐ Avez-vous choisi le mode d'enregistrement approprié ("Select RecMode") (→p.27, 81)?

☐ Avez-vous désactivé "RHSL" (→p.112)?

Impossible de recevoir les signaux numériques

☐ Pour enregistrer un signal numérique, vous devez **activer** le bouton "DigiIn" (page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" →p.25).

L'entrée ou le son enregistré ont un bruit ou une distorsion excessive

☐ La commande [TRIM] est-elle correctement réglée?
Si [TRIM] est trop élevé, le son risque d'être saturé et si [TRIM] est trop bas, vous entendrez beaucoup de bruit.
→ Pour régler correctement la commande [TRIM] des entrées [INPUT 1]~[INPUT 8/GUITAR IN], vous devez régler le paramètre "Select Display" sur "**PreFdr**" dans la page onglet [METER/TRACK VIEW] et régler la commande [TRIM] de sorte que le niveau aille aussi haut que possible sans que le témoin "CLP" ne s'allume.

☐ Si de la distorsion se produit à l'entrée ou à la sortie de l'effet, effectuez les réglages suivants:
→ **Entrée**
- Effet d'insertion: Tout en gardant à l'œil le VU-mètre de la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1"~"InsEff5–8", réglez le niveau avec [TRIM] de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.
- Effet maître: Surveillez le VU-mètre de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "EffSnd 1" ou "EffSnd2" tout en réglant le paramètre Send de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.
- Effet final: Surveillez le VU-mètre de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "FinalEff" tout en réglant le niveau des canaux de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.

→ **Sortie**
- Effet d'insertion: Réglez les paramètres d'effet ou [TRIM] tout en écoutant le signal.
- Effet maître/effet final: Surveillez le VU-mètre de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "EffSnd 1", "EffSnd2" ou "FinalEff" tout en réglant les paramètres d'effet de sorte que le témoin "CLP" ne s'allume pas.

☐ Si de la distorsion se produit avec l'égalisation, modifiez les réglages suivants:
→ Changez le réglage "InEQ" des entrées analogiques ou le réglage "EQ" des canaux du mélangeur (→p.37).

Les effets sont inaudibles!

☐ Avez-vous choisi le programme d'effet 000?
→ Choisissez un "Numéro d'effet" autre que "**000**" (= NO EFFECT).

Les effets d'insertion ne fonctionnent pas

☐ Avez-vous activé l'entrée numérique?
→ Si vous **activez** "DigiIn" (page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16"), les effets d'insertion ne sont pas disponibles. **Désactivez** donc ce paramètre.

☐ Avez-vous inséré l'effet à l'endroit correct?
→ Activez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss" et réglez "Assign" sur "**In**" si vous souhaitez insérer

l'effet d'insertion dans un signal d'entrée ou sur "Trk" si vous voulez appliquer l'effet à un canal du mélangeur (→p.105).

L'effet d'insertion ne peut pas être piloté avec une pédale d'expression ni via MIDI

☐ Avez-vous assigné un effet avec le paramètre "Ass(#)" de la page onglet [SYSTEM] "Control"?
→ Vérifiez dans la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss" si vous avez assigné un effet approprié au paramètre "SelectEffType".
Exemple: Si vous réglez "Ass" sur "**InsEff3**" et "SelectEffType" sur "**1in2out×2**", vous ne pourrez pas piloter l'effet (car dans ce cas, seuls les effets InsEff1 et InsEff2 sont disponibles).

☐ La fonction de jeu que vous utilisez est-elle appropriée?
→ Utilisez la fonction de jeu définie dans la page onglet [SYSTEM] "Control" ("Device", →p.75).

☐ Vous avez peut-être choisi le programme d'effet "**000**" (= NO EFFECT) ou un programme n'offrant aucun paramètre pilotable.

☐ Si vous avez choisi le pilotage via MIDI, vous devez régler le canal Global du D1600 sur le canal de transmission utilisé par l'instrument externe (→p.76).

Impossible de sélectionner un effet d'insertion "1in2outx2"

☐ Vous avez peut-être réglé "Assign" sur "Trk" pour l'effet d'insertion.
→ Les effets d'insertion "1in2out x2" peuvent uniquement être choisis si le paramètre "Assign" est réglé sur "In" dans la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss". Réglez donc ce paramètre sur "In".

Le ou les effets maîtres ne fonctionnent pas

☐ Peut-être le niveau d'envoi est-il réglé sur "0" (ou sur une valeur proche de 0).
→ Activez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "EffSnd1" ou "EffSnd2" et choisissez une valeur "Send" plus élevée.

☐ Le niveau de sortie de l'effet est-il réglé sur 0 (ou sur une valeur proche de 0)?
→ Activez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1" ou "MstEff2" et choisissez une valeur "RetLevel" plus élevée.

☐ Si vous écoutez les signaux via les bornes [MONITOR OUT L/R]: avez-vous désactivé le bus Master LR?
→ Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'**activer** dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

L'effet final ne fonctionne pas

☐ Si vous écoutez les signaux via les bornes [MONITOR OUT L/R]: avez-vous désactivé le bus Master LR?
→ Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'**activer** dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

L'effet externe est inaudible ([AUX OUT])

☐ Avez-vous réglé le niveau AUX sur 0 (ou sur une valeur proche de 0)?
→ Activez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "AuxSend" et choisissez une valeur "Aux" plus élevée.

☐ Avez-vous connecté les sorties du processeur d'effets à une borne [INPUT 1]~[INPUT 8] et avez-vous assigné le signal à un canal du mélangeur?
→ Assignez un ou deux canaux à l'entrée/aux entrées dans la page onglet [INPUT] "Ch1–8"ou "Ch9–16".

☐ Les réglages d'entrées Sub sont-ils corrects (→p.50, 103)?

Motifs rythmiques

Le motif rythmique (Pattern) est inaudible

☐ Avez-vous réglé "Rhythm" sur "**Off**" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "Setup"? (Le bouton [TEMPO/RHYTHM] est-il éteint?)
→ Réglez "Rhythm" sur "**On**".

☐ Avez-vous arrêté l'enregistreur?
→ Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction. Les Patterns sont uniquement joués pendant la reproduction et l'enregistrement.
Si vous souhaitez écouter le motif pendant l'arrêt de reproduction/d'enregistrement, vous devez appeler la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".

☐ Avez-vous choisi un motif rythmique ne contenant pas de données?

☐ Avez-vous considérablement réduit le volume de la fonction Rhythm?
→ Augmentez la valeur du paramètre "RhythmVol" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp". Si vous travaillez avec une carte de tempo (Tempo Map), utilisez le bouton "Edit" de la page onglet "TmpMap" afin de régler le volume des différents événements.

La reproduction de Pattern ne s'arrête pas ou toutes les notes sont doublées (volume trop élevé)

☐ Avez-vous réglé "Rhythm" sur "**On**" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp" (le bouton [TEMPO/RHYTHM] est allumé)?
→ Réglez "Rhythm" sur "**Off**" ou baissez le volume avec "Vol".

☐ Avez-vous choisi la fonction Rhythm comme source d'écoute?
→ **Désactivez** la fonction "Rhythm" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

☐ Avez-vous assigné une entrée à la fonction Rhythm?
→ Dans la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16", n'assignez ni "Rhythm L" ni "Rhythm R" à un canal du mélangeur; *ou*: diminuez le niveau avec le curseur du canal assigné.

Les boutons ne fonctionnent pas!

☐ Pendant l'enregistrement et/ou la reproduction, certains boutons ne sont pas disponibles.
→ Arrêtez l'enregistreur et appuyez à nouveau sur le bouton souhaité.

☐ Quand la fonction Scrub est activée, certains boutons ne fonctionnent plus.
→ Désactivez la fonction Scrub et appuyez à nouveau sur le bouton souhaité (→p.101).

MIDI

Le séquenceur MIDI ne se synchronise pas avec le D1600/pilotage MIDI impossible

☐ Avez-vous connecté le séquenceur à la borne MIDI correcte (→p.11, 73)?

☐ Un câble MIDI est-il endommagé?

Impossible de synchroniser avec MTC ou MIDI Clock

☐ Avez-vous réglé le séquenceur de sorte qu'il puisse recevoir des signaux MTC/MIDI Clock (→p.73)?

☐ Avez-vous réglé le séquenceur de sorte qu'il puisse recevoir les signaux de synchronisation envoyés par le D1600?

→ Vérifiez le réglage de "Select MIDISync Mode" (→p.73, 76).

☐ Si vous avez réglé "TempoSource" sur "**TempoTrack**", la synchronisation n'aura lieu que si vous avez spécifié des signaux MIDI Clock ou Tap Tempo (→p.67).

☐ Les paramètres de synchronisation du séquenceur sont-ils correctement réglés?

→ Voyez le manuel du séquenceur.

Le D1600 ne reçoit pas de données MMC

☐ Activez "RcvMMC" dans la page onglet [SYSTEM] "MIDI".

☐ Dans cette page, vous trouverez aussi un paramètre "MMCDevID" qui vous permet de choisir le même numéro que la source de pilotage choisie (→p.73, 77).

note Si votre séquenceur offre d'autres paramètres MMC, veuillez régler ces derniers.

☐ Le séquenceur transmet-il des données MMC?

→ Activez la transmission. Voyez le manuel d'utilisation du séquenceur.

Impossible de piloter les effets/de changer de scène via MIDI

☐ Le D1600 reçoit-il les données sur le canal que vous utilisez pour la transmission des commandes?

→ Réglez le paramètre "GlobalCh" de la page onglet [SYSTEM] "MIDI" sur le numéro correct (→p.73).

Le D1600 "esclave" ne se synchronise pas avec son maître

→ La synchronisation du D1600 servant d'esclave MTC pourrait prendre plusieurs secondes.

Impossible de piloter d'autres instruments via MMC

☐ Avez-vous bien réglé "Select MMC Mode" sur "**Transmit**" dans la page onglet [SYSTEM] "MMC"?

☐ Les réglages du dispositif externe lui permettent-ils de recevoir des données MMC?

Le D1600 ne transmet pas les paramètres du mélangeur

☐ Avez-vous activé le paramètre "ControlChange" "Trans" dans la page onglet [SYSTEM] "MIDI"?

☐ Avez-vous réglé le dispositif externe de sorte qu'il puisse recevoir les commandes de contrôle via les canaux MIDI 1~16?

Le D1600 ne reçoit pas les paramètres du mélangeur

☐ Avez-vous activé le paramètre "ControlChange" "Recv" dans la page onglet [SYSTEM] "MIDI"?

Lecteur externe

Le lecteur de disque externe n'apparaît pas dans la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil"

☐ Le lecteur externe est-il connecté correctement (→p.67)?

☐ Avez-vous terminé correctement le dernier lecteur externe de la chaîne (→p.67)?

☐ Avez-vous attribué la même adresse SCSI à deux lecteurs?

→ Vous ne pouvez pas assigner une même adresse à plusieurs lecteurs. Assignez chaque numéro à un seul lecteur (voyez le manuel du lecteur utilisé).

Impossible de choisir le lecteur lors de la sélection de Song

☐ Avez-vous initialisé le lecteur?

→ Avant de pouvoir enregistrer ou effectuer des copies avec un lecteur externe (qu'il s'agisse d'un disque dur ou d'un disque amovible), vous devez d'abord l'initialiser. Pour les opérations d'archivage (Backup), vous ne devez pas initialiser le lecteur. Vous pouvez uniquement choisir les lecteurs reconnus dans la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil".

Impossible d'éjecter le disque amovible

☐ Avez-vous sélectionné un Song sur le disque amovible externe?

→ Si c'est le cas, vous ne pouvez pas éjecter le disque manuellement, car cette procédure endommagerait les données du Song. Ejectez donc le disque en suivant la procédure logicielle du D1600. Voyez la section "Changement de disque amovible" (→p.68).

Lorsque 10 minutes ou plus s'écoulent après la reproduction, il y a un problème de reproduction sur le lecteur externe

☐ Le lecteur externe comporte-t-il un mode de veille (Sleep Mode)?

→ Certains lecteurs passent en mode de veille lorsqu'ils ne sont pas sollicités durant un certain temps. Appuyez sur le bouton [STOP] pour "réveiller" tous les appareils en mode de veille.

L'écran affiche "Unknown Disk", même quand vous avez connecté un lecteur ou disque dur formaté en DOS

→ Voyez la section "Remarques sur l'utilisation de lecteurs/disques durs formatés en DOS" (→p.72).

CD-R/RW

Le graveur CD-R/RW externe n'est pas reconnu

☐ Lui avez-vous assigné l'adresse SCSI "6" (→p.67)?

☐ Avez-vous mis le graveur CD-R/RW sous tension avant de mettre le D1600 sous tension?
→ Mettez le graveur CD-R/RW externe et le D1600 hors tension puis remettez-les sous tension en suivant l'ordre suivant: graveur CD-R/RW externe → D1600.

Le graveur CD-R/RW interne en option n'est pas reconnu

☐ Avez-vous assigné l'adresse SCSI "6" à un lecteur SCSI externe?
→ Si vous avez branché un lecteur SCSI externe et que vous lui avez assigné l'adresse SCSI "6", le D1600 accorde la priorité à ce lecteur. Si vous utilisez un graveur CD-R/RW interne, affectez une adresse SCSI autre que "6" au lecteur SCSI externe.

☐ Avez-vous installé correctement le graveur CD-R/RW?
→ Mettez le D1600 hors tension et vérifiez les connexions (→p.67).

Impossible de graver des données

☐ Une fois que vous avez finalisé un disque CD-R/RW, vous ne pouvez plus y graver de données (→p.49).

☐ Vous ne pouvez pas graver de données audio sur un disque CD-RW contenant déjà des données d'un autre appareil.

☐ La gravure ne se fait pas correctement.
→ Diminuez la vitesse de gravure sur le graveur CD-R/RW.
→ Utilisez exclusivement le type de disque recommandé pour votre graveur.
→ Utilisez un nouveau disque.

☐ Si vous envoyez les données au graveur depuis un lecteur SCSI externe, il se pourrait que la vitesse de transmission ne soit pas suffisante.
→ Vous pouvez éventuellement résoudre ce problème en copiant les données à graver du lecteur SCSI externe sur le disque dur interne puis en les transmettant du disque dur au graveur.

☐ Dans certains cas, la vitesse quadruple (4x) de gravure pourrait s'avérer trop élevée.
→ Dans ce cas, gravez à vitesse double (2x).

Impossible de reproduire le disque sur un lecteur CD conventionnel

☐ Avez-vous finalisé le disque en question?
→ Choisissez la page onglet [SONG] "CDR/RW" et appuyez sur le bouton "Final" pour finaliser le disque (→p.93).

☐ Utilisez-vous bien un disque CD-R?
→ Il est conseillé d'utiliser des disques CD-R car certains lecteurs CD ne sont en effet pas capables de lire les disques CD-RW.

☐ Avez-vous tenté d'utiliser un autre type de support?
→ Quand bien même vous utilisez le type de disque CD-R/RW recommandé, il se pourrait que votre lecteur CD ne soit pas capable de lire ces disques. Il suffit parfois de changer de type de disque CD-R/RW pour résoudre ce problème.

Impossible d'archiver sur CD-R/RW

☐ Utilisez-vous bien un disque vierge?
→ S'il s'agit d'un disque CD-R, vous devez utiliser un nouveau support (vierge). S'il s'agit d'un disque CD-RW, utilisez le bouton "Erase" de la page onglet [SONG] "CDR/RW" afin d'effacer le contenu du disque avant d'effectuer l'archivage.

WAV

Les fichiers .WAV sauvegardés sur un disque externe formaté en DOS n'apparaissent pas dans la liste des fichiers .WAV

☐ N'avez-vous pas sauvegardé ces fichiers dans un répertoire secondaire?
→ Les répertoires secondaires sont uniquement disponibles pour les supports CD-ROM, CD-R ou CD-RW. Sauvegardez à nouveau les fichiers .WAV dans le répertoire principal.

Impossible d'utiliser la fonction "Preview"

☐ Le fichier .WAV est-il d'un format reconnu?
→ Utilisez la fonction Preview avec des fichiers .WAV d'un format reconnu (→p.68, 87).

☐ Le nom de fichier est-il correctement spécifié?
→ Le D1600 permet d'utiliser uniquement des noms de fichiers compatibles avec le format **ISO 9660 Level 1**.

Divers messages

Information

Completed
☐ L'opération a été exécutée convenablement. Appuyez sur le bouton "OK".

SongFull
☐ Le nombre maximum de morceaux pouvant être enregistrés sur un lecteur a été atteint.
→ Effacez des morceaux dont vous n'avez plus besoin ou choisissez un autre lecteur.

ing (""= Copy, Write, etc.)
☐ L'opération en question est en cours d'exécution. Veuillez attendre que ce message disparaisse.

Obey Copyright Rules
☐ Avant d'enregistrer une source numérique ou de graver un CD audio, veuillez lire attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (→p.1). Ce message vous invite à respecter les lois en matière de droit d'auteur.

Messages d'erreur

Can't Play CD
☐ Ce message indique que le CD audio ne peut pas être reproduit.
→ Vous devez finaliser un CD audio avant de pouvoir le reproduire.
→ Si vous avez déjà finalisé le disque, vérifiez les connexions du graveur. Si celles-ci sont correctes et si le graveur fonctionne correctement, chargez un nouveau disque.

Disc Full
☐ Pendant la gravure d'un CD audio, ce message s'affiche pour indiquer que le disque est rempli.
→ Utilisez un nouveau disque vierge.

Disk
☐ Le lecteur ne peut pas être lu.
→ Choisissez la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil" et lancez l'opération "**CheckDrive**". Si ce message apparaît toujours après effacement du Song défectueux, vous devrez alors reformater le lecteur.

L'exécution de l'opération "Format" sur un disque dur interne de 20 Go prend environ 240 minutes. L'opération "CheckDrive" requiert elle ±30 minutes quand le paramètre "Full SW" est réglé sur "OFF" et ±240 minutes quand "Full SW" est réglé sur "ON".

DiskBusy
☐ Si ce message apparaît la première fois que vous enregistrez avec le lecteur en question, ce dernier est trop lent et ne peut servir pour l'enregistrement ou la reproduction.
→ Utilisez ce lecteur uniquement pour archiver vos données (Backup).

☐ Si l'enregistrement Punch ou l'édition de piste a fini par entraîner une sérieuse fragmentation des données, il peut arriver que l'enregistrement et la lecture soient ralentis.
→ Choisissez [TRACK] "EditTrk" et exécutez l'opération "**OptimizeTrack**". Si vous obtenez toujours un message d'erreur après avoir exécuté l'opération "**OptimizeTrack**", effectuez l'opération "CheckDrive".

DiskRepaired1
DiskRepaired2
DiskRepaired3
☐ Le D1600 a détecté une erreur durant l'opération "**CheckDrive**".
→ Le message "**DiskRepaired1**" indique que le D1600 a détecté une erreur et l'a corrigée. Vous pouvez donc continuer à utiliser le disque.
Les messages "**DiskRepaired2**" et "**DiskRepaired3**" indiquent que le D1600 n'a pas pu corriger entièrement l'erreur détectée. Il se pourrait donc que les données de morceau soient endommagées ou perdues. Dans ce cas, les données du morceau ou les autres données sont effacées. Vous pouvez toutefois continuer à utiliser le disque en question après l'avoir initialisé.

DriveConditionError
☐ Lorsque ce message apparaît en cours de reproduction d'un CD-R non finalisé, cela signifie que le lecteur ne peut probablement lire que des CD finalisés.
→ Finalisez le CD et lancez la reproduction.

☐ Si ce message apparaît alors que vous vous servez d'un graveur CD-R/RW, il indique une erreur durant la lecture ou d'écriture.
→ Vérifiez les connexions. Si elles semblent correctes, réessayez avec un autre CD-R/RW.

DriveFull
☐ La capacité du lecteur est insuffisante.
→ Mettez le D1600 hors tension. (Si vous avez enregistré ou édité des données, celles-ci sont sauvegardées.)
Si ce message apparaît encore, vous pouvez soit effacer un morceau dont vous n'avez plus besoin ou sélectionner un autre lecteur.

DriveProtected
☐ Le disque amovible (disque magnéto-optique, par ex.) en question est protégé contre l'écriture.
→ Ejectez le disque et déverrouillez-le.

IllegalDrive/Operation
☐ L'opération choisie n'est pas disponible pour le lecteur en question. Exemple: Vous avez tenté "d'éjecter" un disque dur (impossible) ou de mettre à jour le système, alors que le lecteur ne contient pas de données du système.
→ Choisissez un autre lecteur.

IllegalTo-EndTime
☐ Vous avez tenté d'insérer une portion de piste (**IN~OUT**) avec "Exp/CompTrack" dans la portion de piste **TO~END**, mais cette opération dépasse les capacités d'allongement/de compression.
→ L'extrait TO~END peut être plus court/plus long d'uniquement **50~200%** que l'extrait IN~OUT.

InTime>=OutTime
☐ Il y a un problème avec les positions IN et OUT choisies pour l'édition de piste, l'enregistrement Auto Punch ou l'utilisation de la fonction Loop. Le point **IN** vient après le point **OUT**. Ce réglage n'est pas permis. Déplacez donc le point IN ou OUT jusqu'à un endroit approprié.
→ Modifiez la position du point **IN** ou **OUT**.

ToTime>=EndTime

☐ Quand vous avez utilisé la fonction "Exp/CompTrack", vous avez défini le point **TO** après le point **END**. Ce réglage n'est pas permis. Déplacez donc le point TO ou END jusqu'à un endroit approprié.
→ Corrigez la valeur temporelle.

MemoryFull

☐ Il n'y a pas assez de mémoire pour l'enregistrement ou l'édition de piste.
→ Effacez les données non nécessaires.
Dans certains cas, vous pourrez résoudre ce problème en mettant le D1600 hors tension puis en le remettant sous tension.

MIDIOverflow

☐ Pendant le pilotage à distance via des données MMC ou l'enregistrement de messages MIDI Clock, trop de données sont reçues simultanément.
→ Evitez de transmettre plus de données MIDI que nécessaire sur l'instrument externe.

No CDRW Disc

☐ Le support de données de destination sélectionné n'est pas un CD-RW et ne peut donc pas être effacé.
→ Sélectionnez d'abord un CD-RW et essayez encore une fois.

No Event

☐ Vous voudriez graver un CD audio mais les pistes 1 et 2 ne contiennent pas de données.
→ Fusionnez ("Bounce") les données du morceau voulu sur les pistes 1 et 2.

No internal hard drive disk

☐ Le D1600 ne détecte pas de disque dur interne.
→ Installez un disque dur interne. Si c'est déjà fait, assurez-vous que le disque en question est correctement installé.
→ Si vous avez installé un graveur CD-R/RW interne, assurez-vous qu'il est correctement installé.

NumberOfTracks

☐ Durant une opération d'édition de piste, le nombre de pistes source et d'arrivée sont différents.
→ Veillez à avoir le même nombre de pistes source et de pistes d'arrivée.

☐ Comme le **presse-papiers** ("**Clip**") ne contient pas de données, il n'y a rien à copier.
→ Copiez les données dans "**Clip**" ou sélectionnez une piste source différente.

☐ Vous avez tenté d'exporter des données sous forme de fichier .WAV alors que le presse-papiers contenait plus de deux pistes.
→ Exportez les données sous forme de fichier .WAV en veillant à copier **deux pistes maximum**.

SameFileNameExists!

☐ Le support d'arrivée contient déjà un fichier .WAV portant le nom du fichier que vous tentez d'exporter.
→ Changez le nom du fichier.

SongProtected

☐ Le Song en question est protégé.
→ Désactivez la protection (→p.90) ou choisissez un autre Song.
☐ Vous ne pouvez pas enregistrer ni éditer directement un Song enregistré sur un D12, etc.
→ Copiez d'abord le Song voulu dans le D1600 puis effectuer l'enregistrement ou l'édition voulue.

TempoFast

☐ Impossible d'enregistrer les données de tempo parce que le tempo est trop élevé.
→ Si vous enregistrez des données MIDI Clock, diminuez le tempo du dispositif MIDI (séquenceur, etc.).
→ Si vous "tapez" le tempo, réduisez de moitié le nombre de taps.

TempoSlow

☐ Impossible d'enregistrer les données de tempo parce que le tempo est trop lent.
→ Si vous enregistrez des données MIDI Clock, mettez le tempo du dispositif MIDI (séquenceur etc.) sur ♩= 40 ou sur une valeur plus élevée.
→ Si vous "tapez" le tempo, doublez le nombre de taps.

Track Full

☐ Durant la gravure d'un CD audio, le nombre de plages (autrement dit de Songs) a atteint la limite de **99 Songs**.
→ Gravez sur un nouveau CD.

Unsupported File Type

☐ Vous avez essayé d'importer un fichier .WAV d'un type non reconnu (autre qu'un fichier mono/stéréo 8 bits/16 bits/24 bits de 44,1 kHz).
→ Choisissez un fichier mono/stéréo 8 bits/16 bits/24 bits de 44,1 kHz.

Write CD Failed

☐ La gravure ne se fait pas correctement.
→ Diminuez la vitesse de gravure du graveur CD-R/RW.
→ Utilisez exclusivement le type de disque recommandé pour votre graveur.

☐ Si vous envoyez les données au graveur depuis un lecteur SCSI externe, il se pourrait que la vitesse de transmission ne soit pas suffisante.
→ Vous pouvez éventuellement résoudre ce problème en copiant les données à graver du lecteur SCSI externe sur le disque dur interne puis en les transmettant du disque dur au graveur.
→ Lisez la section "CD-R/RW" sous "En cas de problème".

Installer un disque dur ou un graveur CD-R/RW

Le D1600 est pourvu d'une baie d'installation pour disque dur et d'une baie d'installation pour graveur CD-R/RW. Ces baies permettent donc de monter respectivement un disque dur et un graveur CD-R/RW recommandés par Korg.

note Effectuez les réglages IDE en spécifiant le disque dur comme appareil maître et le graveur CD-R/RW comme esclave. Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez le manuel de l'appareil à installer.

Précautions relatives à l'installation d'un disque dur ou graveur CD-R/RW

- Les disques durs et les graveurs CD-R/RW sont des appareils de précision. Veillez donc à les manipuler avec le soin requis et ne les soumettez pas à des chocs ni à des vibrations.
- Munissez-vous d'un tournevis pour installer le disque dur/graveur. Veillez à utiliser le type de tournevis adapté à la tête des vis. Sans cela, vous risquez d'endommager la tête des vis.
- Quand vous installez un disque dur/graveur, retirez uniquement les vis indiquées. Veillez à ne pas égarer les vis démontées.
- Soyez prudent et veillez à ne pas vous blesser lors de l'installation du disque dur/graveur.
- Ne touchez aucun circuit ni connecteur.

Avant de transporter le D1600, vous devez démonter le disque dur et/ou le graveur CD-R/RW.

1. A propos du disque dur interne

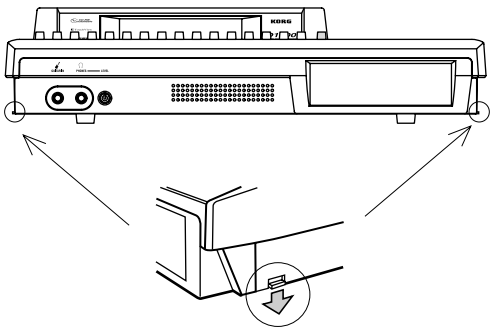
Le D1600 ne peut pas fonctionner tant que vous n'y avez pas installé de disque dur interne. Installez donc d'abord un disque dur commercialisé ou recommandé par Korg dans le D1600.
Pour en savoir plus sur les disques durs recommandés par Korg, veuillez contacter votre revendeur Korg.

N'utilisez jamais un disque dur qui n'est ni commercialisé ni recommandé par Korg.

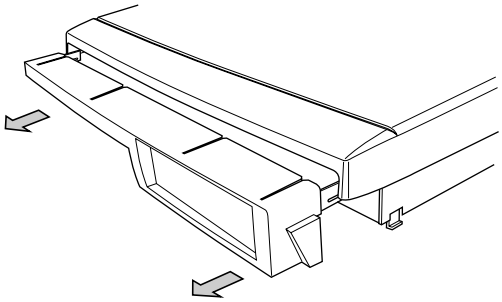
Installation du disque dur interne

① **Mettez le D1600 hors tension et débranchez tous les câbles.**

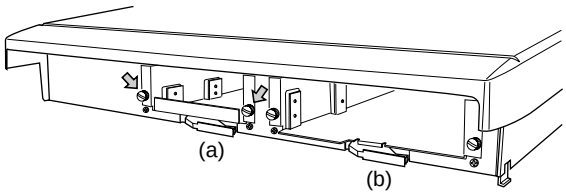
② **Retirez le couvercle avant.**
Déverrouillez le couvercle en glissant les leviers de verrouillage à gauche et à droite du couvercle.



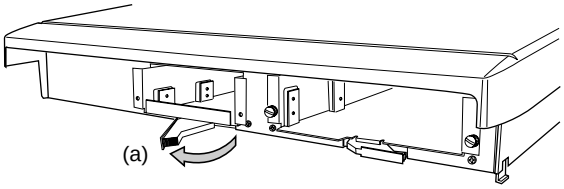
③ **Tirez le couvercle avant de l'appareil vers vous.**

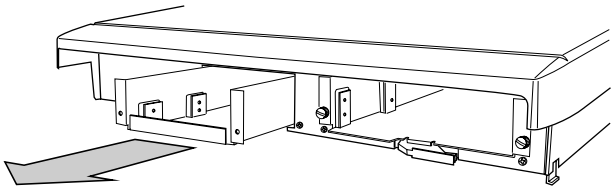


④ **Retirez les deux vis de fixation de la cartouche de disque dur.**
Conservez bien ces vis car vous en aurez besoin pour fixer la cartouche de disque dur.

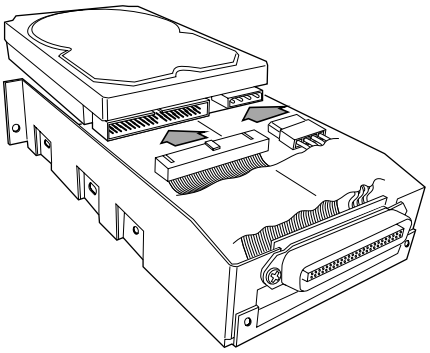


⑤ **Retirez la cartouche de disque dur.**
Tirez le levier en dessous de la cartouche de disque dur dans la direction de la flèche et extrayez la cartouche de disque dur.

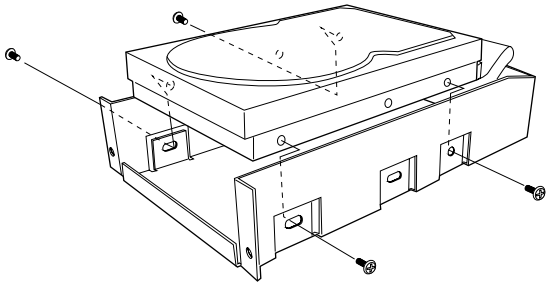




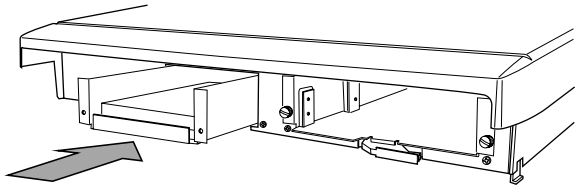
⑥ **Branchez les câbles au disque dur.**
Branchez le câble plat à 40 broches et le câble d'alimentation (attachés à la cartouche de disque dur) au disque dur. Veillez à brancher les connecteurs dans le sens correct et à les enfoncer à fond.



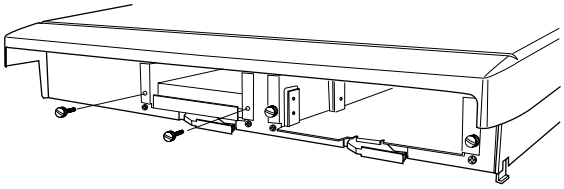
⑦ **Fixez le disque dur dans la cartouche de disque dur.**
Utilisez pour ce faire les vis fournies avec le disque dur.



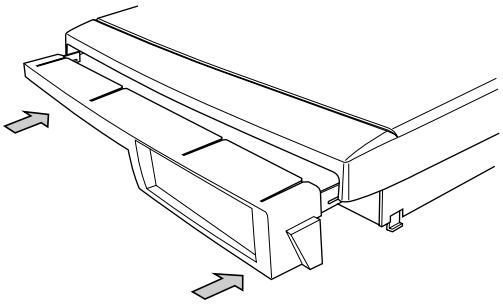
⑧ **Remontez la cartouche de disque dur dans le D1600.**
Veillez à bien l'enfoncer à fond.



⑨ **Fixez la cartouche de disque dur sur le D1600 avec les vis retirées à l'étape ④.**



⑩ **Refermez le couvercle avant.**
Remettez en place le couvercle avant retiré à l'étape ②. Relevez les leviers de verrouillage à gauche et à droite du D1600 pour verrouiller le couvercle avant.



Vérifier le fonctionnement du disque dur

① **Mettez le D1600 sous tension en suivant la procédure décrite sous "Mise sous tension" et vérifiez que l'appareil démarre correctement.**

Si le D1600 ne démarre pas correctement, vérifiez que vous avez bien effectué chaque étape de l'installation.

② **Si le message "INIT Internal Hard Disk Drive" s'affiche à la mise sous tension, appuyez sur le bouton "OK" pour initialiser le disque.**

L'initialisation (Initialize) entraîne la perte de toutes les données contenues sur le disque dur en question.

③ **Une fois l'initialisation terminée, vous pouvez utiliser le D1600.**

Effectuez un formatage (Format) si vous rencontrez souvent des messages d'erreur tels que "Disk" ou "DiskBusy" pendant l'utilisation (→p.80).

2. A propos du graveur CD-R/RW interne

En installant un graveur CD-R/RW **CDRW-2** (disponible en option) ou un graveur CD-R/RW recommandé par Korg dans le D1600, vous pourrez:

- Utiliser ce graveur CD-R/RW interne pour archiver et charger des données;
- Utiliser ce graveur CD-R/RW interne pour créer des CD audio;
- Charger un CD audio dans le graveur CD-R/RW interne, assigner son signal à un canal du mélangeur et enregistrer ou écouter les plages voulues du CD.

Pour en savoir plus sur les graveurs CD-R/RW recommandés par Korg, veuillez contacter votre revendeur Korg.

N'utilisez jamais un graveur CD-R/RW qui n'est ni commercialisé ni recommandé par Korg.

Précautions de maniement

- Veillez à placer le D1600 de sorte que le graveur soit situé à plat pendant l'utilisation.
- N'utilisez pas le graveur dans des endroits soumis à des températures extrêmes.
- N'utilisez pas le graveur dans des endroits très humides.
- N'utilisez pas le graveur dans des endroits extrêmement poussiéreux ni enfumés.
- Veillez à ne jamais faire subir de choc physique important au graveur. L'appareil est particulièrement sensible aux chocs physiques durant l'utilisation (la reproduction et la gravure).
- Normalement, vous éjectez les disques via la procédure d'éjection logicielle. Bien que le disque soit éjecté normalement en appuyant sur le bouton d'éjection, vous pouvez en cas de besoin retirer le disque en enfonçant un objet pointu (tel qu'un trombone déplié) dans l'orifice d'éjection manuelle.
- Ne rangez jamais le graveur dans un endroit soumis à des températures ni à une humidité extrêmes.
- Ne touchez jamais la lentille de la tête de gravure.
- N'utilisez jamais de nettoyants pour lentille disponibles dans le commerce.
- Retirez toujours le disque du graveur avant de transporter le D1600.
- Ne laissez jamais ouvert le plateau du graveur.

Manipulation des disques CD-R/RW

Respectez les consignes suivantes quand vous manipulez les disques.
Le non respect de ces consignes pourrait entraîner des problèmes tels que la gravure incorrecte des données, la perte de données archivées ou un dysfonctionnement du graveur.

- Ne rangez pas les disques à la lumière directe du soleil ni dans des endroits soumis à des températures et une humidité excessives.
- Ne touchez jamais la surface d'un disque. Manipulez-le toujours en le saisissant par son bord.
- Si un disque est poussiéreux ou encrassé, retirez la poussière et/ou la crasse à l'aide d'un soufflet.
- Ne collez pas d'étiquette sur le disque et n'écrivez jamais à des endroits autres que ceux spécifiés.
- Ne frottez jamais un disque avec des produits de nettoyage ni du détergent.
- Ne pliez pas les disques et ne les laissez pas tomber.

Responsabilité en cas de perte de données

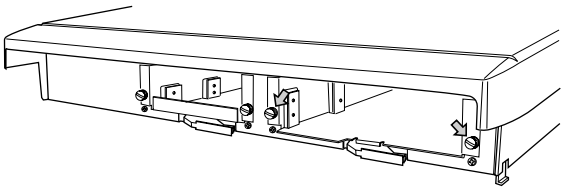
Korg Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages (qu'ils soient directs ou indirects, subis par le client ou par un tiers) résultant de la perte ou de l'endommagement des données archivées sur disque CD-R ou CD-RW.

Installer le graveur CD-R/RW interne

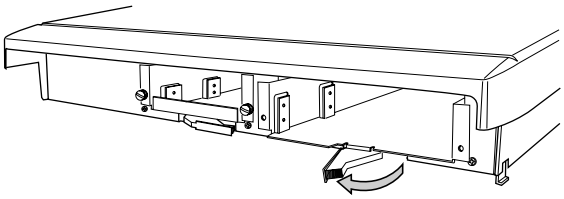
① **Mettez le D1600 hors tension et débranchez tous les câbles.**

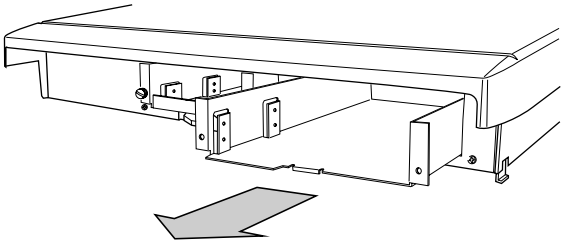
② **Retirez le couvercle avant.**
Pour ce faire, suivez la méthode décrite sous "Installation du disque dur interne".

③ **Retirez les deux vis de fixation de la cartouche de graveur CD-R/RW.**
Conservez bien ces vis car vous en aurez besoin pour fixer la cartouche.

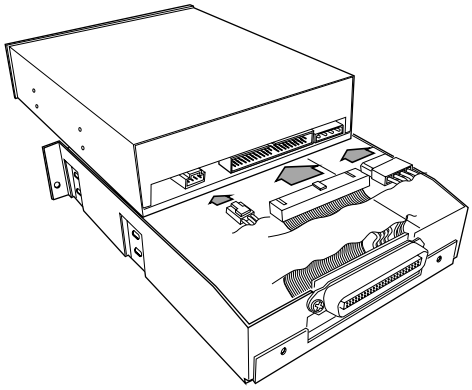


④ **Retirez la cartouche de graveur CD-R/RW.**
Tirez le levier en dessous de la cartouche de graveur CD-R/RW dans la direction de la flèche et extrayez la cartouche.

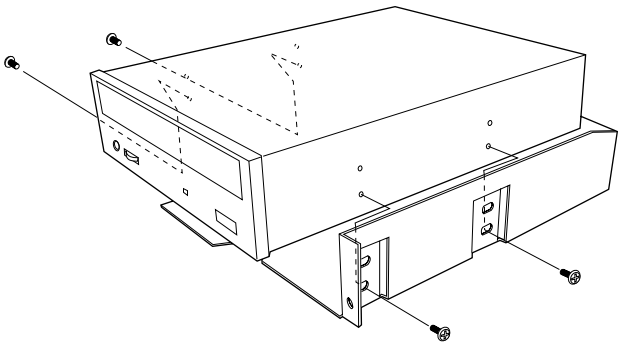




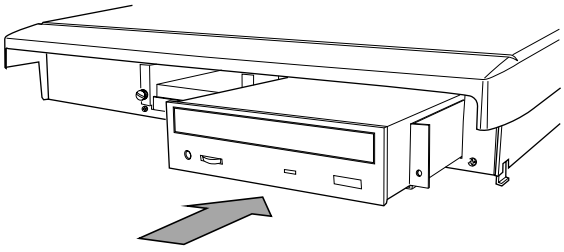
⑤ **Branchez les câbles au graveur.**
Branchez le câble plat à 40 broches, le câble audio et le câble d'alimentation (attachés à la cartouche de graveur CD-R/RW) au graveur. Veillez à brancher les connecteurs dans le sens correct et à les enfoncer à fond.



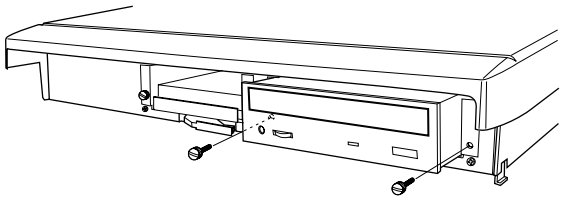
⑥ **Fixez le graveur CD-R/RW dans la cartouche de graveur CD-R/RW.**
Utilisez pour ce faire les vis fournies avec le graveur.



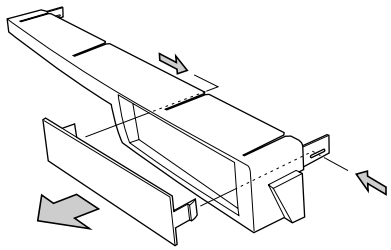
⑦ **Remontez la cartouche de graveur CD-R/RW dans le D1600.**
Veillez à bien l'enfoncer à fond.

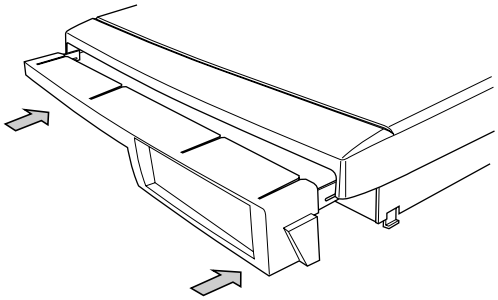


⑧ **Fixez la cartouche de graveur CD-R/RW sur le D1600 avec les vis retirées à l'étape ③.**



⑨ **Refermez le couvercle avant.**
Si vous avez installé le graveur CD-R/RW, retirez le couvercle de la baie de graveur avant de refermer le couvercle.





Vérifier le fonctionnement du graveur CD-R/RW interne

① **Mettez le D1600 sous tension en suivant la procédure décrite sous "Mise sous tension" et vérifiez que l'appareil démarre correctement (→p.18).**
Mettez le D1600 sous tension et assurez-vous qu'il détecte bien le graveur CD-R/RW interne en vérifiant l'affichage initial.

Si le D1600 ne reconnaît pas le graveur CD-R/RW interne, effectuez à nouveau l'installation du graveur.

Charger un disque

Assurez-vous que le D1600 est sous tension.

① **Ouvrez le tiroir du graveur.**
Appuyez pour ce faire sur le bouton d'éjection du graveur CD-R/RW interne.

② **Chargez le disque.**
Placez le disque dans le tiroir avec l'étiquette vers le haut.

③ **Refermez le tiroir du graveur.**
Appuyez à nouveau sur le bouton d'éjection du graveur CD-R/RW pour refermer son tiroir.

Si le D1600 ne reconnaît pas le disque, installez à nouveau le graveur CD-R/RW interne en suivant la procédure décrite sous "Installer le graveur CD-R/RW interne".

Ejecter un disque

① **Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le tiroir.**

② **Retirez doucement le disque du tiroir.**

③ **Poussez le tiroir à la main jusqu'à ce qu'il soit complètement fermé.**

Procédure d'éjection en cas d'urgence

En temps normal, vous chargez et éjectez les disques en suivant les procédures décrites ci-dessus. Toutefois, en cas de problème (comme par ex. lors d'une panne de courant), vous pouvez éjecter manuellement le disque si la procédure normale ne permet pas de le faire.

Notez qu'un recours trop fréquent à cette procédure d'urgence pourrait entraîner un dysfonctionnement du graveur **CDRW-2**.

Avant d'exécuter cette procédure, vous devez mettre le D1600 hors tension.

note Pour effectuer cette éjection d'urgence, il vous faut un objet allongé et pointu, d'un diamètre inférieur à 2 mm (tel qu'un trombone déplié, par exemple). Pour forcer l'ouverture du tiroir, insérez le trombone dans l'orifice d'éjection manuelle et appuyez dessus.

3. Utiliser le graveur CD-R/RW interne

Les procédures d'archivage/de chargement avec le graveur CD-R/RW interne sont identiques à celles suivies pour un lecteur ou disque dur externe (→p.65).

Pour savoir comment produire un CD audio avec le graveur CD-R/RW interne, voyez la section "Etape 9. Mixage" (→p.49).

Si vous comptez utiliser le graveur CD-R/RW interne, vous devez placer le D1600 sur une surface de niveau et non soumise à des vibrations.

Ecouter un CD audio

Voici comment écouter un CD audio en assignant les canaux gauche (L) et droit(R) du CD respectivement aux canaux 1 et 2 du mélangeur.

① **Chargez un CD audio dans le graveur CD-R/RW interne.**
Appuyez sur le bouton d'éjection du graveur CD-R/RW interne pour ouvrir son tiroir puis chargez le CD audio.

② **Assignez les sorties audio du graveur CD-R/RW interne aux canaux 1 et 2 du mélangeur.**
Activez la page onglet [INPUT] "Ch1–8". Sélectionnez l'icône "Ch1" et choisissez "CD L" avec la molette [VALUE]. Choisissez ensuite l'icône "Ch2" et sélectionnez "CD R" avec la molette [VALUE].

③ **Reproduisez le disque.**
Activez la page onglet [SONG] "CDR/RW". Appuyez sur le bouton "Play" du graveur CD-R/RW. Le D1600 reproduit alors le signal du graveur CD-R/RW interne via les canaux 1 et 2 du mélangeur.

Reproduire/enregistrer le signal d'un CD audio

Cette section décrit comment assigner les canaux L et R du CD audio respectivement aux canaux 1 et 2 du mélangeur et comment enregistrer ces signaux.

① **Chargez un CD audio dans le graveur CD-R/RW interne.**
Assignez le signal du CD audio aux canaux du mélangeur de la manière décrite ci-dessus dans la section "Ecouter un CD audio".

② **Choisissez les pistes pour l'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes 1 et 2 afin de les mettre en mode REC (le témoin s'allume en rouge).

③ **Vérifiez le mode d'enregistrement.**
Activez la page onglet [RECORD] "RecMode". Réglez "SelectRecMode" sur "**Input**".

④ **Activez le mode prêt-à-enregistrer.**
Appuyez sur le bouton [REC].

⑤ **Lancez l'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [PLAY].

⑥ **Arrêtez l'enregistrement.**
Quand vous avez terminé l'enregistrement, appuyez sur le bouton [STOP].

note Vérifiez ensuite que les données sont correctement enregistrées.

Le début de l'enregistrement sur le D1600 n'est pas synchronisé avec le début de la reproduction sur le graveur CD-R/RW interne. Si vous voulez déclencher automatiquement l'enregistrement en début de morceau, vous devez utiliser la fonction Trigger (→p.31).

Mise à jour du système d'exploitation

La mise à jour du système d'exploitation du D1600 s'effectue en installant la nouvelle version depuis un disque dur- ou lecteur SCSI externe.

Pour en savoir plus sur les fichiers du système d'exploitation, veuillez vous adresser à votre revendeur Korg.

Connexions

Connectez le disque dur-lecteur contenant les fichiers du système d'exploitation au port SCSI du D1600 (→p.67).

Avant d'effectuer la connexion, mettez le lecteur et le D1600 hors tension.

Mise à jour du système

① **Choisissez le lecteur contenant la mise à jour du système.**
Activez la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil" et choisissez avec "Drive ID" le lecteur contenant les données du système.

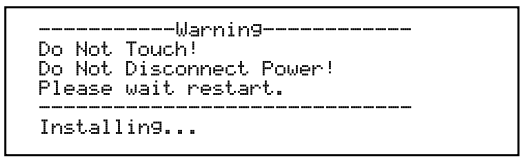
note Vous pouvez aussi effectuer la mise à jour du système avec un graveur CD-R/RW interne (à condition d'en avoir installé un).

② **Choisissez sous "SelOperation" le réglage "LoadSystem".**

③ **Effectuez la mise à jour.**
Appuyez sur le bouton "Exec.". Répondez au message de confirmation "AreYouSure?" en appuyant sur le bouton "Yes".

Si l'alimentation est coupée pendant la mise à jour du système, il se pourrait que le D1600 ne fonctionne plus normalement. Dans ce cas, adressez-vous à votre revendeur Korg.

④ **Dès que le système d'exploitation est chargé, l'écran affiche le message suivant. Le D1600 vérifie alors le nouveau système.**



Si toutes les données sont chargées correctement, le message "Check sum=OK" est affiché à l'écran. Si le D1600 détecte une erreur, il affiche le message "Check sum=NG".
Si le résultat est "OK", le D1600 redémarre automatiquement après un bref moment en activant le nouveau système d'exploitation.
Si le résultat est "NG", relancez le D1600 et effectuez à nouveau le chargement.
Si votre tentative se solde à nouveau par ce message, adressez-vous à votre revendeur Korg.

Caractéristiques du D1600

Plage de températures d'utilisation:	+5~+35° C (sans condensation)

■ Caractéristiques

<Section enregistreur>

Nombre de pistes:	128 pistes (avec les pistes virtuelles) Reproduction simultanée de 16 pistes/enregistrement simultané dans 8 pistes (en 16 bits) Reproduction simultanée de 8 pistes/enregistrement simultané dans 4 pistes (en 24 bits)
Format d'enregistrement:	24/16 bits non comprimé, 44,1kHz
Temps d'enregistrement:	Enregistr. 16 bits: max. 62 heures Enregistr. 24 bits: max. 31 heures * Pour le disque dur interne de 20 Go
Capacité de sauvegarde disponible:	Interne + externe: 1.000 Go × 7 lecteurs
Nombre de Songs:	100 Songs par lecteur
Points Locate:	4 par Song
Markers:	100 par Song (vous pouvez donner un nom aux Markers)
Motifs de métronome:	96
Motifs rythmiques:	215
Fonctions MMC:	Transmission et réception
Synchronisation:	Transmission et réception MTC et MIDI Clock Tempo Map (200 événements par Song) Piste de tempo (1 par Song) Enregistrement des signaux de tempo
Fonctions CD-R/RW:	Gravure de CD audio, archivage/chargement de données, importation de fichiers .WAV (ISO 9660)
Fonctions SCSI:	Enregistrement/reproduction/copie de Songs (pouvant être lus), gravure de CD audio, archivage/chargement de données, importation (FAT 16, ISO 9660)/exportation (FAT 16) de fichiers .WAV
Fonctions d'édition de piste:	Copy, Insert, Erase, Delete, Swap, Reverse, Time Expansion/Compression, Fade, Normalize, Optimize (Vous pouvez copier des pistes dans d'autres Songs)
Fonctions d'édition de Song:	Copy, Move, Delete, Rename, Protect
Formats du compteur/Locate:	Min/Sec/mSec, mesure/temps/Tick, Min/Sec/Frame (seulement 30NDF)

<MIDI>

Fonctions MIDI:	Pilotage du mélangeur, pilotage des effets, transmission et réception MMC, transmission et réception MTC, transmission MIDI Clock

<Section mélangeur>

Structure:	24 canaux d'entrée, 8x BUS, 1x AUX, 1x MASTER
Traitement des signaux:	32 bits, 44,1 kHz
Egalisation (EQ):	HIGH (f:10 kHz G:±15 dB) MID (f:0.1 –20 kHz G:±15 dB) LOW (f:100 Hz G:±15 dB)
Mémoires de scène:	100 scènes par Song

<Effets>

Structure:	Insertion × 8 (maximum) Maître × 2 Final × 1 Tous utilisables simultanément
Traitement des signaux:	44 bits, 44,1 kHz
Programmes:	Insertion (128 Preset, 128 User) Maître (32 Preset, 32 User) Final (32 Preset, 32 User)
Algorithmes:	98
Effets:	106

<Divers>

Ecran:	240 × 64 pixels Ecran tactile à cristaux liquides rétro-éclairé
Consommation:	31 W (avec HDD-20G installé) 38 W (avec HDD-20G et CDRW-2 installés)
Dimensions:	510mm (L) × 363mm (P) × 138mm (H) (comprenant les projections)
Poids:	6,0 kg (D1600 seul) 7,8 kg (avec HDD-20G et CDRW-2 installés)

■ Données techniques

Réponse en fréquence:	10 Hz~20 kHz ±1dB @+4 dBu, charge 10 kΩ
S/B:	96 dB (nominal) @IHF-A
Plage dynamique:	96 dB (nominal) @IHF-A
THD+N:	0,02 % (nominal) 20 Hz~20 kHz @+16dBu, charge 10 kΩ
Conversion A/N:	24 bits, suréchantillonnage à 64 fois
Conversion N/A:	24 bits, suréchantillonnage à 128 fois
Fréquence d'échantillonnage:	44,1 kHz

■ Connexions analogiques/numériques

<INPUT1~4>

Borne:	XLR-3-31 (avec alimentation fantôme +48V commutable), jack 1/4" TRS (symétrique)
Impédance d'entrée:	4 kΩ/XLR-3-31, 10 kΩ/jack TRS
Niveau nominal:	–60 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
Niveau maximum:	–48 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
Impédance de source:	600 Ω

<INPUT5~8>

Borne:	Jack 1/4" TRS (symétrique)
Impédance d'entrée:	10 kΩ
Niveau nominal:	–60 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
Niveau maximum:	–48 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
Impédance de source:	600 Ω

<GUITAR INPUT>

Borne:	Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance d'entrée:	1 MΩ
Niveau nominal:	–60 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
Niveau maximum:	–48 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
Impédance de source:	600 Ω

<MASTER OUTPUT L/R>
Borne: Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance de sortie: 150 Ω
Niveau nominal: –10 dBu
Niveau maximum: +2 dBu
Impédance de charge: 10 kΩ ou plus

<MONITOR OUTPUT L/R>
Borne: Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance de sortie: 150 Ω ou plus
Niveau nominal: –10 dBu
Niveau maximum: +2 dBu
Impédance de charge: 10 kΩ ou plus

<AUX OUTPUT>
Borne: Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance de sortie: 150 Ω
Niveau nominal: –10 dBu
Niveau maximum: +2 dBu
Impédance de charge: 10 k Ω ou plus

<PHONES OUTPUT>
Borne: Jack stéréo 1/4"
Impédance de sortie: 100 Ω
Niveau maximum: 50 mW @32 Ω

<S/P DIF INPUT/OUTPUT>
Borne: Optique
Format: S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) 24 bits

<SCSI>
Port: HD SCSI-2 (D-Sub Half-Pitch 50 broches)
Format: Compatible SCSI-2

<MIDI IN/OUT>
Borne: DIN 5 broches × 2

<FOOT SW>
Borne: Jack 1/4" (pour un commutateur au pied PS-1 en option)

<EXPRESSION PEDAL>
Borne: Jack stéréo 1/4" (pour pédale d'expression XVP-10 ou EXP-2)

■ Accessoires

:Cordon d'alimentation secteur
:Manuel d'utilisation
:CD de démonstration

■ Options

:Commutateur au pied PS-1
:Pédale EXP/VOL XVP-10
:Pédale d'expression EXP-2
:Graveur CDRW-2 interne de disques CD-R/RW
:Disque dur HDD-20G interne de 20 Go

* Pour connaître les disques durs et graveurs CD-R/RW recommandés par Korg, veuillez contacter votre revendeur Korg.

* Ces caractéristiques et l'apparence extérieure sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable en vue d'améliorer le produit. (Novembre 2000)

[Digital Recording Studio]

Model D1600

MIDI Implementation Chart

Date : 2000. 8. 4

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	×	×	
	Changed	×	×	
Mode	Memorized	×	×	
	Messages	×	×	
	Altered	**********		
Note Number:		×	0 — 127 *5	
	True Voice	**********		
Velocity	Note On	×	○ *5	
	Note Off	×	×	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	×	×	
	Monophonic (Channel)	×	○ *5	
Pitch Bend		×	○ *5	
Control Change	0 —119	○ *6	○ *5,*6	Effect control (reception only) All control numbers #000-119 are received Mixer control (transmission/reception) 07 Fader 10 Pan 12,13 EffSend1/2 14 AuxSend 16,19,20,25 Eq Low/Mid/MidFc/Hi 68,71,72,77 InEq Low/Mid/MidFc/Hi 80,81,82,83 SubIn Lev/Bal/Mono/Mute 86,87 MstEff1 RetLev/RetBal 88,89 MstEff2 RetLev/RetBal 08,94 ChannelPair/Function 95 Master fader
Program Change:	Variable Range	○ 0 — 99 *7	○ 0 — 99 *7	Scene numbers 1–100
System Exclusive		○ *8	○ *1	
System Common	: Quarter frame	○ *2	○ *9	Received/transmitted only for 30 frame non-drop
	: Song Position	○ *3	×	
	: Song Select	×	×	
	: Tune	×	×	
System Real Time	: Clock	○ *3	○ *4	
	: Command	○	○	
Aux Messages	: Local On/Off	×	×	
	: All Notes Off	×	×	
	: Active Sense	×	×	
	: Reset	×	×	

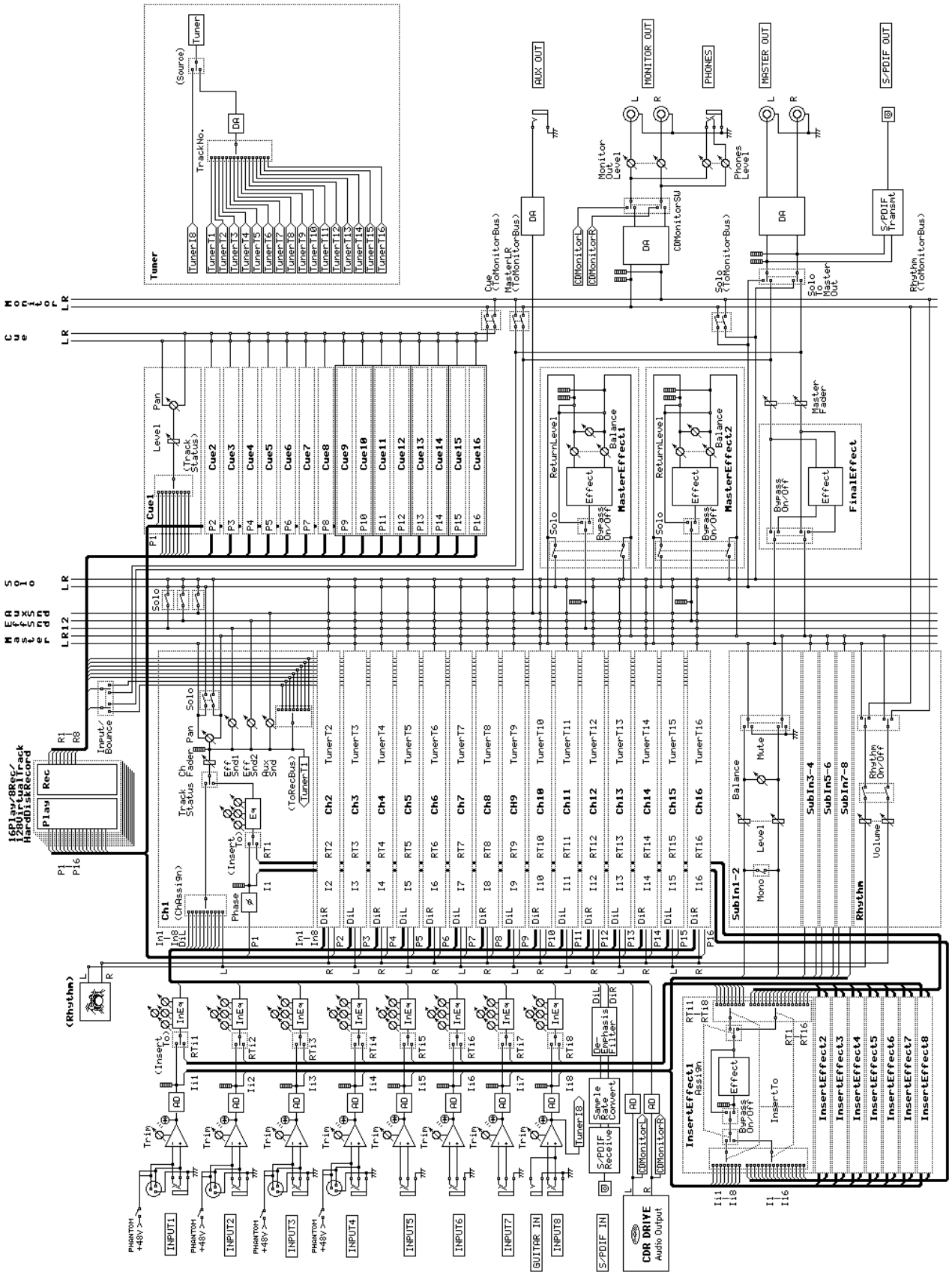
Notes
*1: Received if “MMC Mode: Receive” is selected in [SYSTEM] “MMC.”
*2: Transmitted if “MTC Mstr” is selected in [SYSTEM] “Sync.”
*3: Transmitted if “Clock Mstr” is selected in [SYSTEM] “Sync.”
*4: Received if “MIDIClock” is selected for “SelectRecTempoTrackType” in [TEMPO/RHYTHM] “TmpTrk,” and tempo is being recorded.
*5: Received to control effects when selected in [SYSTEM] “Control.”
*6: Transmitted/received for mixer control when ControlChange is enabled in [SYSTEM] “MIDI.”
*7: Transmitted/received if ProgChange is enabled in [SYSTEM] “MIDI.”
*8: Transmitted if “MMC Mode: Transmit” is selected in [SYSTEM] “MMC.”
*9: Received if “MIDISync Mode: MTC Slave” is selected in [SYSTEM]

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO × : No

Consultez votre revendeur Korg pour en savoir plus sur l’équipement MIDI.

Schéma logique



Liste des programmes d'effets

INSERT EFFECT Preset128 User128

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
	Reverb 7								
I001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL					
I002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall					
I003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate					
I004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate					
I005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM					
I006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom					
I007	RV7	ER	Early Reflection	ER					
	Delay 6								
I008	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly					
I009	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly					
I010	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly					
I011	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly					
I012	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly					
I013	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly					
	Modulation 7								
I014	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus					
I015	MO2	St.Flanger	St.Flanger	Flangr					
I016	NO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser					
I017	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat					
I018	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml					
I019	MO6	St.AutoPan	St.Auto Pan	AutPan					2in2out x 2
I020	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl					
	Dynamics 7								
I021	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp					
I022	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit					
I023	DY3	MBandLimiter	Multiband Limiter	BnLimit					
I024	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate					
I025	DY5	St.Exciter	St.Exciter/Enhancer	StExctr					
I026	DY6	St.Decimator	St.Decimator	Decim					
I027	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ					
	Special Effects 4								
I028	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd					
I029	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr					
I030	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record					
I031	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd					
	LargeSizeEffect7								
I032	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ					
I033	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SBnLmt					
I034	LS3	Vocoder	Vocoder	Vocodr					
I035	LS4	StPitchShift	St.Pitch Shifter	StPitch					
I036	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L					
I037	LS6	RotarySpeakr	Rotary Speaker	RotSP					
I038	LS7	CntrCancellr	Center Canceller	Canclr					
	Guitar Multi 13			**EFF1**	**EFF2**	**EFF3**	**EFF4**	**EFF5**	
I039	GT1	GuitarMulti1	Guitar Multi1	Dist	NR	Cho/Fl	S.Dly		
I040	GT2	GuitarMulti2	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
I041	GT3	GuitarMulti3	Guitar Multi3	Dist	NR	AmpSim	CabRes	Delay	
I042	GT4	GuitarMulti4	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/Fl	S.Dly	
I043	GT5	GuitarMulti5	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I044	GT6	GuitarMulti6	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
I045	GT2	StackWah	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
I046	GT4	Clean	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/Fl	S.Dly	
I047	EB1	CleanChorus	Bass Multi 1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I048	GT4	SemiClean	Guitar Multi4	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I049	GT5	HalfTone	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I050	GT6	Detune	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
I051	GT6	12string Sim	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
	Amp Simulator 4								
I052	AS1	Amp-Stack	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/Fl	S.Dly	1in2out x 2
I053	AS2	Vox-Tremolo	Amp Simulator2	NR	AmpSim	CabRes	Treml	Delay	
I054	AS3	Amp-Phaser	Amp Simulator3	NR	AmpSim	CabRes	Phaser	Delay	
I055	AS1	Amp-SS	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/Fl	S.Dly	
	PreAmpSimulator 5								
I056	PA1	PreAmpSim	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I057	PA1	RockLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I058	PA1	Blues	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I059	PA1	SeattleLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I060	PA1	Crunch	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
	Bass Multi 3								
I061	EB1	BassMulti1	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I062	EB2	BassMulti2	Bass Multi2	Dist	NR	Filter	Delay		
I063	EB3	BassMulti3	Bass Multi3	Comp	P4EQ	Gate			

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
	Mic Multi 1								
I064	MS1	MicMulti	Mic Multi	CabiRes	MicSim	Comp			
	Vocal Multi 4								
I065	VO1	Vocal Multi1	Vocal Multi1	Comp	Exctr	Pitch	S.Dly		
I066	VO2	Vocal Multi2	Vocal Multi2	NR	DeEss	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I067	EB1	RockVocal	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I068	EB1	VocalDouble	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
	Mono-Mono 40			**EFF 1**	**EFF 2**				
I069	MM1	P4EQ-Exciter	P4EQ-Exciter	P4EQ	Excit1				
I070	MM2	P4EQ-Wah	P4EQ-Wah	P4EQ	Wah				
I071	MM3	P4EQ-Cho/Fln	P4EQ-Cho/Flng	P4EQ	ChFl1				
I072	MM4	P4EQ-Phaser	P4EQ-Phaser	P4EQ	Phaser				
I073	MM5	P4EQ-MtDelay	P4EQ-Mt.Delay	P4EQ	Mt.Dly				
I074	MM6	Comp-Wah	Comp-Wah	Comp2	Wah				
I075	MM7	Comp-AmpSim	Comp-AmpSim	Comp2	AmpSim				
I076	MM8	Comp-OD/HiG	Comp-OD/HiG	Comp1	ODHiG				
I077	MM9	Comp-P4EQ	Comp-P4EQ	Comp1	P4EQ				
I078	MM10	Comp-Cho/Fl	Comp-Cho/Flng	Comp2	ChFl1				
I079	MM11	Comp-Phaser	Comp-Phaser	Comp2	Phaser				
I080	MM12	Comp-MtDly	Comp-Mt.Delay	Comp2	Mt.Dly				
I081	MM13	Exctr-Comp	Exciter-Comp	Excit2	Comp1				
I082	MM14	Exctr-Limtr	Exciter-Limiter	Excit2	Limitr				
I083	MM15	Exctr-Ch/Fl	Exciter-Cho/Flng	Excit2	ChFl1				1in1out x 4
I084	MM16	Exctr-Phasr	Exciter-Phaser	Excit2	Phaser				
I085	MM17	Exctr-MtDly	Exciter-Mt.Delay	Excit2	Mt.Dly				
I086	MM18	Limitr-P4EQ	Limiter-P4EQ	Limitr	P4EQ				
I087	MM19	Limtr-Ch/Fl	Limiter-Cho/Flng	Limitr	ChFl2				
I088	MM20	Limtr-Phasr	Limiter-Phaser	Limitr	Phaser				
I089	MM21	Limtr-MtDly	Limiter-Mt.Delay	Limitr	Mt.Dly				
I090	MM22	OD/HG-Ch/Fl	OD/HiG-Cho/Flng	ODHiG	ChFl1				
I091	MM23	OD/HG-Phasr	OD/HiG-Phaser	ODHiG	Phaser				
I092	MM24	OD/HG-MtDly	OD/HiG-Mt.Delay	ODHiG	Mt.Dly				
I093	MM25	OD/HG-AmpSm	OD/HiG-AmpSim	ODHiG	AmpSim				
I094	MM26	Wah-AmpSim	Wah-AmpSim	Wah	AmpSim				
I095	MM27	Deci-AmpSim	Decimator-AmpSim	Decima	AmpSim				
I096	MM28	Decima-Comp	Decimator-Comp	Decima	Comp1				
I097	MM29	Ch/Fl-MtDly	Cho/Flng-Mt.Delay	ChFl2	Mt.Dly				
I098	MM30	Phasr-Ch/Fl	Phaser-Cho/Flng	Phaser	ChFl2				
I099	MM31	Amp-Tremolo	AmpSim-Tremolo	AmpSim	Treml				
I100	MM32	Reverb-Gate	Reverb-Gate	Reverb	Gate				
I101	MM33	MicSim-Lmtr	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I102	MM33	MicSim57/87	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I103	MM33	MicSim57/47	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I104	MM33	MicSm57/451	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I105	MM33	MicSm57/414	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I106	MM33	MicSim57/20	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I107	MM33	MicSm57/421	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I108	MM33	MicSim57/55	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
	Mono-Mono 20			**EFF1**					
I109	MN1	OD/HiGain	OverDrive/HighGain	ODHiG					
I110	MN2	Compressor	Compressor2	Comp2					
I111	MN3	Limiter	Limiter	Limitr					
I112	MN4	Gate	Gate	Gate					
I113	MN5	Exciter	Exciter2	Excit2					
I114	MN6	P4EQ	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I115	MN7	AmpSim	AmpSimulator	AmpSim					1in1out x 8
I116	MN8	Mt.Delay	Multitap Delay	Mt.Dly					
I117	MN9	Cho/Flng	Chorus/Flanger2	ChFl2					
I118	MN10	Phaser	Phaser	Phaser					
I119	MN11	Expander	Expander	Expndr					
I120	MN6	LoBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I121	MN6	LoCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I122	MN6	MidBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I123	MN6	MidCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I124	MN6	HiBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I125	MN6	HiCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I126	MN2	PowerPop	Compressor2	Comp2					
I127	MN2	Dance	Compressor2	Comp2					
I128	MN2	Rock	Compressor2	Comp2					

MASTER EFFECT Preset32 User32

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
	Reverb 15			
M001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
M002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall
M003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
M006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
M007	RV7	ER	Early Reflections	ER
M008	RV3	DarkPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M009	RV4	BrightPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M010	RV1	ARENA	Reverb Hall	HALL
M011	RV2	Cathedral	Smooth Hall	SmtHall
M012	RV5	Club	Reverb Room	ROOM
M013	RV6	ListeningRoom	Bright Room	BrRoom
M014	RV7	NeoAcoustic	Early Reflections	ER
M015	RV6	Garage	Bright Room	BrRoom
	Delay 6			
M016	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
M017	DL2	St/XDelay	St/Cross Delay	StDly
M018	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly
M019	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
M020	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
M021	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly
	Modulation 7			
M022	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus
M023	MO2	St.Flanger	St.Flanger	Flangr
M024	NO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser
M025	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat
M026	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml
M027	MO6	St.AutoPan	St.AutoPan	AutPan
M028	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl
	Special Effects 4			
M029	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd
M030	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr
M031	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record
M032	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd

FINAL EFFECT Preset32 User32

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
	Dynamics 10			
F001	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp
F002	DY1	StudioComp	St.Compressor	StComp
F003	DY1	TwoMix 60's	St.Compressor	StComp
F004	DY1	TwoMix 70's	St.Compressor	StComp
F005	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit
F006	DY2	ReMSTR POP	St.Limiter	StLimit
F007	DY2	ReMSTR DANCE	St.Limiter	StLimit
F008	DY2	StudioLimitr	St.Limiter	StLimit
F009	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate
F010	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ
	LargeSizeEffect 10			
F011	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ
F012	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F013	LS2	ReMasterL.A	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F014	LS2	GrooveBeat	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F015	LS2	TwoMixHipHop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F016	LS2	TwoMixDance	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F017	LS2	2MixGirlPop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F018	LS2	Digital Rock	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F019	LS2	TwoMix 80's	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F020	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L
	Reverb 6			
F021	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
F022	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall
F023	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
F024	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
F025	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
F026	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
	Delay 6			
F027	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
F028	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly
F029	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly
F030	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
F031	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
F032	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly

Liste des motifs rythmiques (215 Patterns)

Pour des réglages de “Beat” (armure de temps) autres que 3/4, 4/4 ou 6/8, vous pouvez uniquement choisir (Blank), Metro ou HiHat.
Lorsque “Beat”= 3/4, 4/4 ou 6/8, vous disposez en plus de (Blank), Metro et HiHat des types suivants:
[I] (Intro), [F] (Fill-In) et [E] (Ending/finale). “Longueur” (Length) correspond au nombre de mesures et “Tempo” à la valeur de tempo conseillée.

Nom du motif	Long.	Tempo
----3/4---- (13 motifs)		
3/4	4	150
[I]3/4	7	150
[F]3/4	1	150
[E]3/4	4	150
JazzWaltz1	8	150
JazzWaltz2	8	150
[I]JazzWaltz	4	150
[F]JazzWaltz	2	150
[E]JazzWaltz	5	150
Waltz	8	150
[I]Waltz	8	150
[F]Waltz	2	150
[E]Waltz	4	150
----6/8---- (14 motifs)		
6/8 Var1	4	120
6/8 Var2	2	120
6/8 Var3	4	120
6/8 Var4	8	120
6/8 Var5	8	120
[I]6/8 1	5	120
[I]6/8 2	5	120
[I]6/8 3	8	120
[F]6/8 1	2	120
[F]6/8 2	1	120
[F]6/8 3	2	120
[E]6/8 1	6	120
[E]6/8 2	5	120
[E]6/8 3	5	120
----4/4---- (188 motifs)		
8bt Rock1	1	120
8bt Rock2	8	120
8bt Rock3	8	120
8bt Rock4	8	120
8bt Rock5	4	120
8bt Rock6	4	120
[I]8bt Rock1	4	120
[I]8bt Rock2	8	120
[I]8bt Rock3	4	120
[F]8bt Rock1	1	120
[F]8bt Rock2	1	120
[F]8bt Rock3	1	120
[E]8bt Rock1	4	120
[E]8bt Rock2	7	120
[E]8bt Rock3	4	120
8beat 1	4	120
8beat 2	4	120
8beat 3	4	120
8beat 4	2	120
8beat 5	8	120
8beat 6	2	120
8beat 7	2	120
[I]8beat 1	5	120
[I]8beat 2	4	120
[F]8beat 1	1	120
[F]8beat 2	1	120
[F]8beat 3	1	120
[E]8beat 1	5	120
[E]8beat 2	3	120
[E]8beat 3	3	120
16bt Rock1	4	100
16bt Rock2	4	100
[I]16bt Rock1	5	100
[I]16bt Rock2	4	100
[F]16bt Rock1	1	100
[F]16bt Rock2	1	100
[E]16bt Rock1	6	100
[E]16bt Rock2	4	100
16beat 1	2	100
16beat 2	2	100
16beat 3	4	100
16beat 4	2	100
16beat 5	4	100
16beat 6	4	100
[I]16beat 1	4	100
[I]16beat 2	5	100
[I]16beat 3	4	100
[F]16beat 1	1	100
[F]16beat 2	1	100
[F]16beat 3	1	100
[E]16beat 1	3	100
[E]16beat 2	3	100
[E]16beat 3	5	100
Shuff 1	4	130
Shuff 2	4	130
Shuff 3	4	130
Shuff 4	8	130
Shuff 5	8	130
Shuff 6	8	130
[I]Shuff 1	5	130
[I]Shuff 2	4	130
[I]Shuff 3	8	130
[F]Shuff 1	2	130
[F]Shuff 2	2	130
[F]Shuff 3	1	130
[E]Shuff 1	3	130
[E]Shuff 2	5	130
[E]Shuff 3	4	130
HalfTime	8	150
[I]HalfTime	5	150
[F]HalfTime	1	150
[E]HalfTime	6	150
RockBld 1	8	90
RockBld 2	8	90
[I]RockBld 1	4	90
[I]RockBld 2	4	90
[F]RockBld 1	1	90
[F]RockBld 2	1	90
[E]RockBld 1	6	90
[E]RockBld 2	4	90
R&Funk 1	4	98
R&Funk 2	1	98
R&Funk 3	2	98
R&Funk 4	4	98
R&Funk 5	4	98
R&Funk 6	2	98
R&Funk 7	2	98
[I]R&Funk 1	2	98
[I]R&Funk 2	4	98
[I]R&Funk 3	2	98
[F]R&Funk 1	1	98
[F]R&Funk 2	1	98
[F]R&Funk 3	1	98
[E]R&Funk 1	1	98
[E]R&Funk 2	2	98
[E]R&Funk 3	4	98
Jazz 1	8	100
Jazz 2	8	100
[I]Jazz	8	100
[F]Jazz 1	1	100
[F]Jazz 2	1	100
[E]Jazz	8	100
Motown	4	120
[I]Motown	4	120
[F]Motown	1	120
[E]Motown	4	120
SurfRock	8	169
[I]SurfRock	4	169
[F]SurfRock	1	169
[E]SurfRock	4	169
Twist	2	165
[I]Twist	4	165
[F]Twist	1	165
[E]Twist	4	165
Reggae	4	95
[F]Reggae	1	95
HipHop 1	8	90
HipHop 2	4	90
HipHop 3	2	90
HipHop 4	2	90
HipHop 5	2	90
HipHop 6	2	90
HipHop 7	2	90
[I]HipHop 1	3	90
[I]HipHop 2	5	90
[I]HipHop 3	2	90
[F]HipHop 1	1	90
[F]HipHop 2	1	90
[F]HipHop 3	2	90
[E]HipHop 1	4	90
[E]HipHop 2	7	90
Rap	4	95
[I]Rap	4	95
[F]Rap	1	95
[E]Rap	5	95
House 1	4	130
House 2	4	130
House 3	4	130
House 4	4	130
[I]House 1	4	130
[I]House 2	8	130
[F]House 1	1	130
[F]House 2	1	130
[E]House 1	3	130
[E]House 2	6	130
Jungle 1	8	160
Jungle 2	8	160
[I]Jungle	8	160
[F]Jungle 1	1	160
[F]Jungle 2	1	160
[E]Jungle	6	160
Techno 1	4	130
Techno 2	4	130
Techno 3	4	130
Techno 4	2	130
Techno 5	2	130
[I]Techno 1	4	130
[I]Techno 2	4	130
[I]Techno 3	4	130
[F]Techno 1	1	130
[F]Techno 2	1	130
[E]Techno 1	5	130
[E]Techno 2	5	130
[E]Techno 3	5	130
Bossa nova	4	132
[I]Bossa	4	132
[F]Bossa	1	132
[E]Bossa	5	132
Beguine	2	120
[I]Beguine	4	120
[F]Beguine	1	120
[E]Beguine	5	120
Mambo	2	100
[I]Mambo	4	100
[F]Mambo	1	100
[E]Mambo	3	100
Salsa	8	90
[I]Salsa	2	90
[F]Salsa	1	90
[E]Salsa	3	90
Samba1	4	95
[I]Samba1	4	95
[F]Samba1	1	95
[E]Samba1	3	95
Samba2	4	111
[I]Samba2	4	111
[F]Samba2	1	111
[E]Samba2	5	111

Morceau de démo

"Let The Sister Dance"
Morceau composé par Mumbo Jumbo Band
© 1997 Mumbo Jumbo Band -tous droits réservés.

Index

Numerics

16Bit/16Track 89
1in1outx4 43
1in1outx8 43
1in2outx2 43
24Bit/8Track 89
2in2outx2 43

A

Accordeur 104
Affichage
  Forme d'onde 82, 85, 86, 87
  Niveau d'envoi d'effet 111
Algorithme d'effet 46
Alimentation fantôme 12
Amp Simulator 120
Analogique 102
Archivage 66
Archiver 65, 77
Armure de temps 61, 95
Auto Punch In/Out 29, 99
AutoIn 110
AuxSend 48, 108, 109

B

Backup 65, 66, 77
Bande mère 50
Bass Multi 121
Borne jack TRS 11
Bounce 29, 81
Bouton de sélection 13
Bypass 46, 107, 108

C

Canal
  Accoupler 38, 103, 111
  Curseur 112
  VU-mètre après curseur 111
CD audio 29
  Graver 49
CD Monitor 49, 92
CD-R/RW
  Graver et reproduire 91
  Graveur 49
CDRW-2 ..... 15, 91
Commutateur au pied 28
  Fonction 75
  Mark 75
  Polarity 75
  Punch In/Out 75
Compatibilité
  FAT 16 DOS 87
  ISO9660 87
Connexions 15, 17

Contraste....14
Copy....65
Copyright....1, 49, 92
Cue....110
Curseur
VU-mètre après curseur....111

D

Delay....113
Démonstration
CD....15, 19
Morceau....19
Device ID....73
DigiIn....102
DiskError....80
Disque amovible....67
Changer....68
Charger....66
Dither....88
Données....65
Doublage....28
Droit d'auteur....1, 49, 92
Dynamics....116

E

Ecoute....39
Casque....110
Ecran
Bouton de défilement....13
Bouton de menu déroulant..13, 14
Bouton radio....13
Cellule d'édition....13
Fenêtre de dialogue....13, 14
Onglet....13
Paramètre sélectionné....13
Edition non-destructrice....5
EditTrk....82
Effet
Activer/couper....46, 107, 109
Affichage de niveau d'envoi....111
Algorithme....46, 106, 108
Balance stéréo....108
Bypass....46
Catégorie
Amp Simulator....120
Bass Multi....121
Delay....113
Dynamics....116
Guitar Multi....120
Large Size....119
Mic Multi....121
Modulation....115
Pre Amp Simulator....121
Reverb....113
Special Effect....118
Vocal Multi....121
Contournement....46
D'insertion....105
Configuration....105
Monaural....126
Externe (AUX)....48
Final....46, 107, 109
Icône....46, 106, 109
Maître....107
Choix du programme....45
Niveau de retour....108
Nommer....46
Paramètre....113
Piloter avecfonction de jeu....75
Preset....43
Programme....107, 108, 109
Rename....107, 108, 109
Sauvegarde....47
Sélection....45
Store....107, 108, 109
Quantité....108
User....43
Effet d'insertion....43
Contrôle....47
Contrôle externe....47
Enregistrement....44
Reproduction....45
Effet externe
Niveau d'envoi....109
Effet maître....45
EffSnd....108
Egalisation....37, 103, 104
Entrée analogique....38
Ejection logicielle....80
EjectRMD....80
Enregistrement
Avec écoute du motif....61
Correction automatique....99
En boucle....31
Fusion....81
Mode....81
Motif rythmique....61
Ping-pong....81
Trigger....101
Entrée analogique....23
Entrée numérique....25
Entrée Sub....50, 103
EQ....37, 103, 104
Esclave....74
Export....88
Extrait d'échauffement....99
Extrait de contrôle....99

F

Fade-In/Fade-Out....57, 86
Fan Control....76
FAT 16 DOS....87
Fichier .WAV
Exporter....88
Importer....87
Fill-in (break)....62
Final....92
Finale (Ending)....62
Finaliser....49, 92
Format....67, 80
Formatage....67, 80
Forme d'onde....102
Fréquence d'échantillonnage....68
Convertisseur....25
Func....75

G

GlobalCh....76
Guitar Multi....120

I

Icône....13
Icône d'effet....46
Import....87
IN~OUT
Reproduction....98
Initialisation....67, 80
Initialize....67, 80
INPUT....102, 111
Input EQ....38
Intro....62
ISO9660....87

L

Lecteur
Chargement (Restore)....66
Connexion....67
De disque amovible....78
Formatage....80
Mise sous tension/hors tension 67
Lecteur/disque
Initialiser....67, 80
Locate....35, 98
Fonction....98
Sauter à un point....36
Loop....31, 100

M

Maître....76
Mark....75, 93
Marker....36, 75, 93
Effacer....36
Programmer....36
MASTER
Curseur....112
L, R (VU-mètre)....111
Mélangeur
Réglages....89
Messages d'erreur....132
Métronome....95
Mic Multi....121
Mic Simulator....123
MIDI....73, 75, 76
Canal....73
Canal Global....76
Changer de scène....41
Clock....97
Contrôle externe....47
Horloge (MIDI Clock)....63

MMC 77
Séquenceur 74
Tableau d'implémentation 73
Mise sous/hors tension 18
Mixage 49
MixerSet 89
MMC 73, 77
Mode
Sélection 14
Modulation 115
Monitor 39
Réglages 110
Monitor L, R (VU-mètre) 111
Motif rythmique (Pattern) 96
MTC 73, 75
Multi-algorithme 124
MUTE 111

N

New 21, 89
Normalize 57
Numérique 102

O

Onglet 13
Optimize 54, 71

P

Page onglet
Choisir 14
Pair 38, 103, 111
PAN 111
Paramètre 14
Pédale d'expression 47
Phase 105
Piste
Affichage des données audio 111
Edition 82
Forme d'onde 82, 85, 86, 87
Fusion 29
Statut 111
Virtuelle 27
Piste de tempo 97
PkHold 111
PLAY 111
Bouton 112
Play
Reproduction à partir de 101
Reproduction jusqu'à 102
Pol 75
PostFaderLev 111
Post-Roll 99
Pre Amp Simulator 121
PreFaderLev 111
Pre-Roll 99
Program Play 91
Program play 33
Punch In/Out 28
Punch Out 28
Punch-In 28
PunchIn-Out 75

R

Ralenti de reproduction 102
REC 111
Bouton 112
Redo 100
Rehearsal 112
Rename 109
Répertoire principal 68
Reproduction
IN~OUT 98
Programmée 33, 91
Ralenti 102
Résolution de bit 68
Restore 66, 77
Procédure 66
RetBal 108
RetLev 108
Reverb 113
REW
Bouton 112
RHSL (REHEARSAL)
Bouton 112
Rhythm 95, 102
Choix du motif 61
Enregistrement du motif 61
Lancement/arrêt du motif 61
Pattern 96
Volume du motif 61

S

Sauvegarde 93
Sauvegarde automatique 65
Scène 40, 93
activer/couper le chargement 94
Changement automatique 40
Changer via MIDI 41
Chargement manuel 40
Edition et écrasement 41
Effacer 41
Filtre 41
Scrub 36, 101
SCSI
Adresse 67
Borne 67
Sélection
Mode 14
Page 14
Slave 76
Solo 39, 110
Song
Créer un morceau 21, 89
Edition 90
Nom 21
Rename 89
Reproduction programmée 91
Sélection 89
Special Effect 118
STOP
Bouton 112
STORE
Bouton 93
Store 93
SubIn 103
Sync 76
Synchronisation 76
Esclave 74
Maître 76
Système
Mise à jour 80, 139

T

Tap Tempo 97
Tempo 61, 95
Carte 62
Manuel (Manual) 62
Piste 63, 97
Tempo Map 62
Editer 96
Effacer/changer un événement 62
Tempo, Marker ou Scène 89
Temps résiduel 75
Threshold 101
TmpTrk 97
TRACK STATUS 111
Track View 111
Transport
Boutons 112
Trigger 101
Tuner 104

U

Undo 100

V

Vocal Multi 121
Vtr 27
VU-mètre 111

W

Wave 82, 85, 86, 87

ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© **2001 KORG INC.**

1302 EH ***Printed in Japan***